GameStar 2|98

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

B 44187

Nur 7,90 DM

+CD mit TOP-Demos:
Wing Commander 5 (neu!)
Tomb Raider 2 (Venedig-Level!)

Wing Commander 5

Nur bei uns: 15 Seiten Megatest & Lösung & Special
Heiße Massengefechte, flüssige Bombastgrafik

X-Wing vs. TIE Fighter

Endlich: Top-Solomodus für Star-Wars-Simulator
Wir testen LucasArts' Balance of Power

3D-Karten im Härtetest

Weshalb Sie '98 nicht ohne 3D auskommen
■ Alle Chips ■ Alle Karten ■ Spielehits

Die neuesten 3D-Treiber auf CD

Demos: Tomb Raider 2 Wing Commander 5



Spitzen-Demos:
Tomb Raider 2
Wing Commander 5
Akte Europa, Dark Reign, Gettysburg, Frogger, Manx TT, TOCA Touring Car Championship, F/A-18 Korea, Moon Racer, NBA Action 98, The Art of Flying, Young Blood, »X«, X-Wing vs. TIE Fighter, I-War, Privateer 2
Plus: 6 Video-Specials, über 20 Patches, GameStar TV



Über 400 Tips & Tricks: F1 Racing Sim ⋆ Riven ⋆ Blade Runner ⋆ Turok

GameStart!

Fast geschafft! Noch wenige Seiten, dann geht die GameStar-Redaktion in die wohlverdiente Weihnachtspause. Schon komisch, wie die Zeitschriftenwelt funktioniert: Sie lesen Anfang Januar unsere Februar-Ausgabe, die wir Ende Dezember abgeschlossen haben.

Mit mittlerweile fünf Heften befindet sich der GameStar offensichtlich auf dem richtigen Weg. Das entnehmen wir Ihrem umfangreichen, positiven Feedback sowie der Tatsache, daß wir die ersten Mitbewerber in puncto Verkaufszahlen überholt haben. Wir sind natürlich weiterhin für Ihre Vorschläge offen – so haben sich viele von Ihnen brandneue 3D-Treiber gewünscht, die Sie neben den Top-Demos **Wing Commander 5** und **Tomb Raider 2** auf der aktuellen CD finden.

Zahlreiche Leser wollten wissen, was wir privat über die Feiertage spielen: **Martin** vergnügt sich mit Uprising, Incubation und Age of Empires, **Mick** will das Mega-Rollenspiel Final Fantasy 7 auf der PlayStation lösen (viel Glück!). **Peter** zockt Wing Commander 5 und Tomb Raider 2, und **Michael** FIFA 98, Worms 2 plus Panzer 3D. **Jörg** wird sich Lords of Magic sowie Diablo: Hellfire vornehmen. **Charles** dürfte wohl so richtig in Ultima Online versacken. Und unser Neuzugang **Rüdiger Steidle** (siehe auch Team-Vorstellung auf S. 66) findet nach vielen schlaflosen Nächten in der Redaktion endlich die Zeit, Monkey Island 3 durchzuspielen.

Viel Spaß mit Heft und CD,

Ihr GameStar-Team



2/98

Titel-Story
Wing Commander Prophecy

50

Wing Commander Prophecy bietet spannende Massengefechte – und fasziniert mit den aufwendigsten Grafikeffekten, die je in den Weiten des Spiele-Universums gesichtet wurden.

Aktuell

Tests



Tests

Budget

Tips & Tricks

Kurztips & Cheats

Lösungen & Taktiken

Tips & Tricks

Hardware

Schwerpunkt: 3D-Karten

Einzeltests

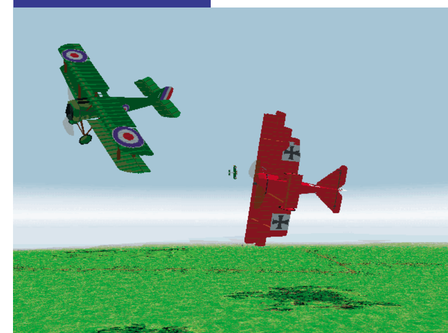
Rubriken

Final Liberation



84 Heftige Planetenschlachten im Warhammer-40.000-Szenario begeistern alle Taktikfans.

Red Baron 2

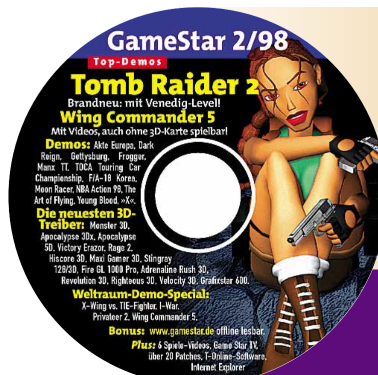


116 Der Nachfolger des Kultspiels Red Baron ist die momentan beste Doppeldecker-Simulation.

Ultimate Race Pro



96 Das Action-Rennspiel überzeugt dank tollem Fahrgefühl und abwechslungsreichen Strecken.



Top-Demos: WC Prophecy, Tomb Raider 2 + 15 weitere:
Dark Reign, Akte Europa, Gettysburg, TOCA, Frogger, Manx TT, F/A 18 Korea, ...
Plus: 7 Videos, über 20 Patches, Tools, ...

Gerüchte, Szene

Dune 2000

Wenn schon kein anderes Echtzeit-Strategiespiel die Verkaufszahlen des Megasellers **Command & Conquer** erreicht, macht sich Westwood eben selbst Konkurrenz. Bereits im ersten Quartal '98



Dune 2: Der direkte Vorgänger von Command & Conquer.

soll ein Remake des C&C-Vorgängers **Dune 2** mit dem Titel **Dune 2000** in den Läden stehen. Angeblich will Westwood nur die Grafik auf aktuellen SVGA-Stand hieven und die Bedienung vereinfachen, den Klassiker ansonsten aber unverändert lassen. Demnach dürfen Sie sich darauf freuen, drei völlig unterschiedliche Adelshäuser in den Kampf um das kostbare Spice des Wüstenplaneten (inkl. Sandwürmer) zu führen.

Verläßt Rodriguez Digital Anvil?

Robert Rodriguez, Hollywood-Regisseur (**From Dusk 'til Dawn**) und edelstes Stück auf Chris Roberts digitalem Amboß, scheint sein Interesse an der Spielebranche wieder verloren zu haben. Zwar wurde seine Abwanderung von Digital Anvil noch nicht bestätigt, gilt aber in Insiderkreisen als sichere Sache. Wie wir aus gut unterrichteter Quelle erfuhren, hält Desperado Rodriguez – trotz seines Vorstandspostens – persönliches Erscheinen bei wichtigen Meetings mit Vertriebspartner Microsoft für nebensächlich.



Rodriguez: Noch bei Digital Anvil?

System Shock 2

Looking Glass werkelt derzeit hinter verschlossenen Türen an einem Nachfolger zum 3D-Action/Rollenspiel-Mix **System Shock** mit dem prägnanten Namen **Shock**. Bislang hat der zu Ion Storm gewechselte Warren Spector (war bei Origin für **System Shock** verantwortlich) das Projekt betreut, jetzt kümmert sich Kevin Levine um das futuristische, wieder auf einer Raumstation angesiedelte Spiel.

Das auf der E3 erstmals der Öffentlichkeit präsentierte, mittelalterliche Action-Rollenspiel **The Dark Project** wurde zwischenzeitlich auf März verschoben. Laut Projektleiter Gregg LoPiccolo ist das Design-Team mit dem bisherigen Spielablauf nicht ganz zufrieden und möchte noch kleinere Änderungen vornehmen, unter anderem an der Hintergrundmusik. LoPiccolo, ehemals Rockmusiker bei der Alternativ-Kombo The Tribe, will in diesem Bereich selbst Hand anlegen.

3D-Gerüchte

Insider-Infos zufolge existieren sowohl bei Ion Storm als auch bei Ritual mehr als nur vage Vorstellungen, wie es nach den 3D-Actionspielen **Daikatana** und



Daikatana: Der zweite Teil des 3D-Actionspiels ist angeblich schon in der Pipeline.

Sin weitergehen wird. Angeblich gibt es bereits jetzt konkrete Entwürfe für eine Missions-CD zu **Sin**, und in Sachen **Daikatana** werde sogar schon am regulären zweiten Teil gewerkelt. Ach ja, bislang hat keiner der beiden ersten Teile das Licht der Öffentlichkeit erblickt...

Combat Unlimited

Dem Anschein nach plant Looking Glass gleich zwei weitere Spiele in der Flight-Unlimited-Serie. Bei dem ersten soll es sich – wenig überraschend – um **Flight Unlimited 3** handeln. Beim zweiten wird's interessanter: **Unlimited Combat** (Arbeitstitel) ist ein militärischer Flugsimulator in mehreren Zeitepochen, für den die Grafik-Engine komplett überarbeitet werden soll.

F1 Grand Prix 3



Der Spielekampf um die Formel 1 wird spannend. Nachdem Ubi Soft auf Anhieb mit **F1 Racing Simulation** ins Genre-Spitzenfeld fuhr, will Microprose schon demnächst kontern. **Grand Prix 3** sei definitiv in der Mache, Geoff Crammond arbeite momentan mit Hochdruck an dem Programm. Weitere Details oder den Erscheinungstermin wollte unsere Quelle nicht verraten.

Abgang bei Ion Storm

Mike Wilson, ehemals bei id Software fürs Geschäftliche zuständig und dann mit John Romero zu Ion Storm abgewandert, hat schon wieder einen neuen Job. Diesmal in der eigenen Firma namens Gathering of Developers (Zusammenschluß von Entwicklern). Laut Wilson wolle G.o.D. den besten der unabhängigen Hersteller helfen, ihre Werke zu fairen Konditionen auf den Markt zu bringen. Es gäbe zu viele talentierte Entwicklerteams, die sich durch die schlechten Vertrags-Konditionen bei großen Firmen nie richtig entfalten könnten. Wer zum Kreis der Beteiligten gehört, wollte Wilson bis Redaktionsschluß nicht bekanntgeben. Unter der Hand wurden allerdings hauptsächlich 3D-Actionspezialisten wie Valve oder Ritual mit ihren übernächsten Titeln genannt. Auch Ion Storm, so war gerüchteweise zu hören, könne sich nach Auslaufen des Distributionsvertrags mit Eidos eventuell G.o.D. anschließen.

Tomb Raider 3

Wann erscheint das nächste **Tomb Raider**? Während Eidos offiziell betont, mit Teil 3 sei frühestens '99 zu rechnen, mit einem noch unbenannten Lara-Spiel dagegen bereits Ende '98, gab es jetzt neue Gerüchte. Angeblich werkelt Entwickler Core Design bereits seit einigen Monaten an der Grafik-Engine für **Tomb Raider 3**, um das Spiel doch schon unter die '98er Weihnachtsbäume zu legen.

Spiele News

Die Siedler 3

Blue Byte will die kultigen Siedler ein drittes Mal schuften lassen. Die putzigen Pixel-Männchen und -Weibchen sollen spätestens Ende '98 wieder mit Schaufel und Schubkarre bewaffnet das eigene Völkchen ausbreiten. Die Figuren sollen noch liebevoller animiert werden als im zweiten Teil, und auch die Landschaft wird hügeliger und wirkt plastischer. Über die spielerischen Änderungen hüllt sich Blue Byte noch in Schweigen.

Info: Blue Byte, (0208) 450 8888



Die Siedler 3: Gebäude und Figuren sind größer als im zweiten Teil.



Bunte Kästchen markieren in Die Siedler 3 die Stammesgrenzen der Völker.

Anstoss 2 – Verlängerung



Nachspiel für Anstoss 2: Unter dem Namen Verlängerung steht im Februar ein umfangreiches Add-on an. Neben der Einbindung eines EM/WM-Modus und des Ligapokals liegt der Schwerpunkt auf der Erneuerung vieler Bereiche. Das Training wurde komplett überarbeitet; neben der Aufteilung in einen kurz- und einen langfristigen Bereich werden auch neue Trainingsmethoden zur Verfügung stehen. Zusätzliche Informationen und erweiterte Statistiken sollen den Überblick verbessern. Wie schnell Ascaron auf aktuelle Trends reagiert, zeigt der Einbau der Spielervermittler: Sie erschweren Vertragsverhandlungen ganz erheblich...

Info: Funsoft, (0213) 965 111

Descent 3

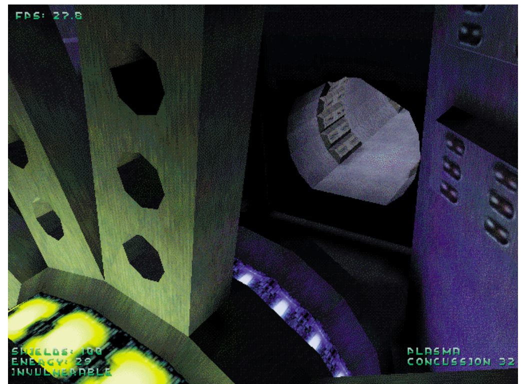
Mittlerweile gibt es erste Bilder vom 3D-Actionspiel Descent 3. Auch im dritten Teil sitzen Sie in einem frei beweglichen Mini-Gleiter und flitzen schwerbewaffnet durch Tunnelsysteme und geheimnisvolle Raumstationen. Der ursprüngliche Hersteller Parallax hat sich mittlerweile in die beiden Firmen Outrage und Volition aufgespalten; erstere entwickelt Descent 3, letztere das Weltraumspiel Descent: Free Space. Mit beiden Titeln rechnen wir nicht vor Ende '98.

Info: Outrage, www.outrage.com

GameStar Leser-Charts

Platz			Spiel
1	[4]		Age of Empires
2	[1]		C&C2 – Alarmstufe Rot
3		NEU	Curse of Monkey Island
4		NEU	Tomb Raider 2
5	[2]		Jedi Knight
6	[9]		Civilization 2
7	[8]		Warcraft 2
8	[10]		NHL 98
9	[3]		Dungeon Keeper
10		NEU	F1 Racing Simulation
11	[7]		Die Siedler 2
12		NEU	FIFA 98
13		NEU	Blade Runner
14	[16]		Lands of Lore 2
15	[11]		F1 Grand Prix 2
16	[5]		Tomb Raider 1
17	[12]		Dark Reign
18	[15]		Total Annihilation
19	[13]		Incubation
20		NEU	Sub Culture

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.



Descent 3: Wie gut wird die neue Grafik-Engine?

News-Ticker

★★★ **GAMETEK** ist pleite. Nach über zehn Jahren Firmengeschichte stellt der amerikanische Hersteller den Betrieb ein. Einige derzeit in der Entwicklung befindliche Projekte übernimmt Take 2. ★★★ **FOX INTERACTIVE** plant eine eigene Sportserie. Noch dieses Jahr wollen die bewegungsfreudigen Füchse vier Titel veröffentlichen, darunter auch Tennis und Fußball. ★★★ **SUPERMAN** soll demnächst in interaktiven Comic-Adventures die Welt retten. Alle paar Sekunden soll der Spieler aus mehreren Optionen die nächste Handlung bestimmen – was letztlich gleich zu mehreren hundert Endsequenzen führen soll. ★★★ Das Echtzeit-Adventure **THE LAST EXPRESS** wird derzeit vom Entwickler des Spiels, Jordan Mechner, auf Zelluloid gebrannt. Mechner, ebenfalls Schöpfer von Prince of Persia, ist gelernter Filmemacher. ★★★ In Amerika sorgt **HEAVY GEAR** für Aufregung. Wer die Mech-Simulation bei der Supermarkt-Kette Wal-Mart kauft, findet als Extra nur dort einen besonders kräftigen Blechkrieger für Online-Matches auf der Spiele-CD – alle anderen gucken in die Röhre. ★★★ **ELECTRONIC ARTS** hat ein kostenpflichtiges Hint-Telefon eingerichtet. Unter der Nummer (0190) 90 00 30 gibt's Tips zu aktuellen Spielen. ★★★ Die geplante Übernahme von **MICROPROSE** durch **GT INTERACTIVE** ist geplatzt. Microprose bleibt vorerst unabhängig, beide Firmen wollen aber künftig auf einigen Gebieten kooperieren.

Spiele News

Heart of Darkness

Die auf zig Messen immer wieder vorgestellte Mischung aus Render-Adventure und Jump-and-run **Heart of Darkness** soll nach unzähligen Verschiebungen des Erscheinungstermins demnächst tatsächlich fertig werden. Das schon öfters totgeglaubte Multi-Millionen-Mark-Projekt der französischen Amazing Studios war bislang bei Virgin untergebracht, denen aber irgendwann die Lust am Geld-aus-dem-Fenster-werfen verging. Diesen Part übernimmt jetzt Infogrames: Der Publisher hat sich die Rechte am dunklen Herz gesichert; wie man stolz verkündet, habe man dabei viele zahlungskräftige Konkurrenten erfolgreich überboten. Im Sommer '98 startet die Operation »Kohle verbraten« mit einer millionenschweren Werbekampagne – dann soll die schwere Geburt doch noch auf den Markt kommen.

Info: Bomico, ☎ (06107) 945 145

Vigilance: Geld oder Leben

Im 3D-Actionspiel **Vigilance** von Segasoft kämpfen Sie als Mitglied einer Elitetruppe gegen Terroristen. Welchen Soldaten Sie übernehmen, bleibt Ihnen überlassen, alle sollen sich in Sachen Erfahrung, Stärke und Beweglichkeit aber deutlich voneinander unterscheiden. Die 3D-Engine stammt von der kleinen, aber feinen Firma AnyChannel und soll vor allem hyperrealistische Lichteffekte und Texturen bieten. **Vigilance** wird über das Sega-Netzwerk Heat.Net auch multiplayer-fähig sein. Der Gag dabei: Sie kämpfen online gegen Ihre Mitstreiter um sogenannte LEDOs (Limited Edition Digital Objects). Diese künstlichen Gegenstände haben nicht nur spielerischen, sondern auch reellen Wert. Sollte ein Online-Spieler nicht so recht vorankommen, darf er die LEDOs mit echtem Geld kaufen und gegen stärkere Waffen tauschen.



Vigilance: Ein Mitglied der Anti-Terrortruppe.

Info: Sega, ☎ (040) 227 0961

Moderne Taschendiebe

Vorsicht – Segasoft will an Ihren Geldbeutel! Wenn Sie im 3D-Actionspiel Vigilance kurz vor dem »Game Over« stehen, dürfen Sie gegen Bares Ihr Spielerleben verlängern. Ob Segasoft direkt eine Groschengrab-Stahlkassette mitliefert, ist noch ungeklärt. Ebenso die Frage, ob ein dickes »Insert Coin« auf dem Monitor aufleuchtet, sobald Ihr virtueller Exitus kurz bevorsteht. Endlich können auch ungeschickte Spieler Erfolge vorweisen – eine prall gefüllte Brieftasche vorausgesetzt.

Was passiert, wenn dieses moderne Raubrittertum sich durchsetzt? Heuern wir demnächst für Ultima Online per Tele-Banking eine Aushilfe an, die für uns auf Gegner eindrischt, während wir uns sinnvoll beschäftigen? Hochbezahlte Manager mieten sich gleich Michael Schumacher, der in Online-Rennspielen die besten Zeiten erreicht. Und bei den beliebten Echtzeit-Strategiespielen pachten Besserverdienende einen echten General. Bruce Willis, Arni Schwarzenegger und Sly Stallone freuen sich über satte Nebenverdienste: Ein Anruf sowie Ihre Kreditkartennummer genügen, und schon übernehmen die Action-Helden in 3D-Shootern Ihre Wumme. Prima – jetzt brauche ich nur noch jemanden, der meine Artikel schreibt!

Martin Deppe
Redakteur

GameStar-Charts JANUAR FEBRUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	92
2	Longbow 2	Flugsimulation	Origin	91
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	89
4	FIFA 98	Sportspiel	EA Sports	88
5	Wing Commander Proph.	Weltraumspiel	Origin	86
6	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	LucasArts	85
7	Lords of Magic	Strategie	Sierra	85
8	F-22 ADF	Flugsimulation	DID	84
9	F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	84
10	I-War	Weltraumspiel	Ocean	83
11	Uprising	Actionspiel	Ubi Soft	83
12	Heavy Gear	Mechspiel	Activision	83
13	Blade Runner	Adventure	Sierra	82
14	Nuclear Strike	Actionspiel	Electronic Arts	82
15	The Reap	Actionspiel	Take 2	80
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	Virgin	79
17	Final Liberation	Taktik	SSI	79
18	Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	78
19	Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	78
20	Ultima Race Pro	Rennspiel	Kalisto	77

Die 20 besten PC-Spiele im Januar und Februar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 01/98 und 02/98.

Spiele News

Bugverseucht: Sierra Pro Pilot (U.S.)

Seit Mitte Dezember ist **Pro Pilot**, der lange erwartete Zivilflugsimulator von Sierra, in der US-Version erhältlich. Unser Test der originalverpackten Software ergab allerdings, daß diese Fassung mit etlichen Fehlern behaftet ist. So funktioniert die Trimmung der Maschinen nicht richtig. Das macht sich spätestens dann unangenehm bemerkbar, wenn sich



Pro Pilot: Irgend etwas stimmt mit dieser Golden Gate-Bridge nicht...



Pro Pilot: Himmelsstürmer wider Willen.

der Flieger unaufhaltsam gen Himmel neigt und mit Vollgas in Richtung Weltall düst. Außerdem zuckt die Grafik selbst auf einem Pentium II nervös hin und her, weshalb Ihnen das Fehlen der Fahrbahn auf der Golden Gate Bridge fast schon nicht mehr auffällt. Sierra Deutschland veröffentlicht diese Version hierzulande nicht. Erst wenn **Pro Pilot** einwandfrei funktioniert, wird die Starterlaubnis erteilt – und das Spiel von uns getestet. Dafür ist **Pro Pilot** dann auch wahlweise mit US- oder Europa-Szenario zu haben.

Info: Sierra, Tel. (06103) 99 40 40

Riot: Mobile Armor

Im Auftrag von Microsoft programmiert Monolith derzeit das 3D-Actionspiel **Riot: Mobile Armor**. Das Programm soll sich nicht nur optisch an japanischen Anime-



Riot: Mobile Armor: Als Mech-Krieger kämpfen Sie gegen Blechkameraden.

Comics wie Akira orientieren, sondern auch in Sachen Hintergrundgeschichte. Wahlweise kämpfen Sie sich durch die geplanten 30 Levels als flotter Fußsoldat, oder Sie schlüpfen in eine gewaltige Stahlhaut und treten als Mech auf. Dann soll man sich etwa auf Knopfdruck in einen flinken Kampfflieger verwandeln können. **Riot: Mobile Armor** basiert auf der nagelneuen Microsoft DirectEngine und soll etwa im 2. Quartal '98 Premiere feiern.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55

Häuserkampf in 3D

Microsoft will nach dem Erfolg von **Age of Empires** seine Präsenz im Spiele-Markt weiter ausbauen. Dazu soll unter anderem das vom Potsdamer Designer-Team Terratools entwickelte **Urban Combat** beitragen. In der Mischung aus Strategiespiel und 3D-Actionshooter dirigieren Hobby-Generäle ihre Einheiten auf einer Übersichtskarte oder übernehmen wahlweise selbst die Kontrolle über eines von über 40 Kampf-Vehikeln. Bislang hieß das Spiel übrigens Anarchy.

Info: Microsoft, ☎ (01805) 67 22 55



Urban Combat: Manchmal geht es auch zu Fuß gegen allerlei Ungetier.

Tourist auf Babylon 5

Sierra lädt zur Besichtigung von **Babylon 5**. Die Official Guided Tour enthält Wissenswertes über Kultur, Technik und Persönlichkeiten des TV-Sciencefiction-Universums. Neugierige besuchen Ah-Pucs Waffenladen oder lassen sich in zahlreichen Video-Sequenzen über politische Intrigen an Bord der Raumstation aufklären. Der ebenfalls enthaltene Babylon-5-Soundtrack spendet Trost in den langen Wochen zwischen den Folgen der Serie.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Babylon 5 Guided Tour: Detaillierte Infos über alle wichtigen Stationsbewohner.

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Tomb Raider 2
2	NEU	FIFA 98
3	[1]	Gold Games 2
4	[4]	Curse of Monkey Island
5	NEU	Blade Runner
6	[16]	F1 Racing Simulation
7	[3]	Riven: The Sequel to Myst
8	[2]	Lands of Lore: Götterd.
9	NEU	Longbow 2
10	[10]	Die Siedler 2 Gold Edition
11	NEU	Hercules
12	NEU	NBA 98
13	[7]	Starfleet Academy
14	NEU	Worms 2
15	[6]	C&C2 – Vergeltungsschlag
16	[15]	C&C2 – Alarmstufe Rot
17	[5]	Jedi Knight
18	[9]	NHL 98
19	[8]	Baphomets Fluch 2
20	[-]	Need 4 Speed 2 – SE

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

Die Simpsons leben

In **Virtual Springfield** durchreisen Sie als virtueller Tourist die Kleinstadt Springfield, Heimat der amerikanischen Anarcho-Familie The Simpsons. Neben aus der Fernsehserie bekannten Orten wie Moe's Tavern oder dem örtlichen Atomkraftwerk können Sie auch das Simpsons-Haus selbst besuchen und den sympathischen Gelblingen beim Spielen, Streiten und Fernsehen zugucken – leider alles nur in Englisch.



Info: Fox Interactive, www.foxinteractive.com



Virtual Springfield: Mit dem virtuellen Cyberhelm gucken Sie den Simpsons beim Essen zu.

X-trem reich werden

Das deutsche Entwicklerteam Egosoft werkelt derzeit fleißig an der Fertigstellung des Weltraumspiels **X**. Im Stil von Elite sollen Sie in die Rolle eines galaktischen Abenteurers schlüpfen und Ihr Geld mit interplanetarem Handel oder als Söldner verdienen. Neben nahezu unbegrenzter Handlungsfreiheit in einem riesigen Fantasy-Universum soll sich **X** vor allem durch eine spektakuläre Grafik-Engine auszeichnen.

Info: Funsoft, ✆ (0213) 965 111



X: Imposante Farb- und Lichteffekte im All.

Mechwarrior 3 und 4

Mech-Krieger müssen sich noch bis Ende '98 gedulden. Das FASA-Team, das in Kooperation mit Microprose für die Entwicklung der dritten Roboter-Schlacht zuständig war, hat die Leitung an Zipper Interactive abgetreten. Grund dafür ist die von Zipper entworfene Grafik-Engine, die in Sachen Bewegungsfreiheit und Effekte die bisher verwendete weit übertreffen soll. FASA selbst widmet sich nun voll dem vierten Teil der Mech-Saga, der aber nicht vor '99 in den Läden stehen dürfte.

Info: Microprose, ✆ (01805) 25 25 65

Final Fantasy 7

Eidos hat sich die weltweiten PC-Rechte an **Final Fantasy 7** gesichert. In dem japanischen Rollenspiel erkunden Sie als Söldner Cloud Strife eine riesige, detailliert ausgearbeitete Endzeitwelt voller Gefahren. Die unzähligen Monster bekämpfen Sie rundenbasiert im 3D-Modus. Die Playstation-Variante von **Final Fantasy 7** wanderte mittlerweile über vier Millionen Mal über die Ladentheken dieser Welt, die PC-Fassung ist voraussichtlich Mitte '98 fertig.

Info: Eidos: ✆ (01805) 223 124



Final Fantasy 7: Clowd kämpft gegen einen 3D-Gegner (Playstation-Version).

Dunkle Manöver

Der neue deutsche Hersteller Trinode arbeitet derzeit am Strategiespiel **Dunkle Manöver**. Das Programm ist in den 30er Jahren angesiedelt und läßt Sie in aller Welt nach einem Verbrechersyndikat jagen. Sie sollen ein geheimnisvolles U-Boot auf Grönland, Kaffeeplantagen in Afrika oder den Himalaja erforschen können. Jede Missionskarte soll sich von den anderen grafisch deutlich unterscheiden. **Dunkle Manöver** will rundenbasierte



Dunkle Manöver: Das U-Boot birgt ein dunkles Geheimnis.

Strategie auf dem Kampffeld, Rollenspiel bei der Verwaltung der Figuren sowie Adventure-Elemente miteinander mixen.

Info: Modern Games, ✆ (02404) 9852-0

Adhara-3

Mit Echtzeit-Strategie im Farbenrausch will **Adhara-3** aufwarten. Das Programm spielt in ferner Zukunft auf einem fremden Planeten. In den ersten 15 Missionen schlüpfen Sie in die Chlorophyll-Haut einer außerirdischen Pflanzen-Rasse. In der zweiten Staffel von Einsätzen versuchen Sie aus Sicht der Menschen, die Erde vor den Aliens zu retten. Die Grafik-Engine wird nach Herstellerangaben in der Lage sein, trotz hochaufgelöstem Hicolor-Modus mehrere tausend Einheiten gleichzeitig darzustellen und zu verwalten. Außerdem sollen allerlei Lichteffekte mit bewegten Suchscheinwerfern, Signalpistolen oder Lichtschein aus Fenstern für Stimmung sorgen. In **Adhara-3** soll es Tag- und Nachtzeiten mit fließenden Übergängen geben, die nicht nur nett aussehen, sondern auch direkten Einfluß auf das Geschehen haben. So stampfen Sie nicht innerhalb von wenigen Augenblicken eine komplette Basis aus dem Boden, sondern müssen derartiges langfristig planen.

Info: CDV, ✆ (0721) 97 22 40



Adhara-3: Eroberungswütige Pflanzen-Aliens attackieren Menschlinge.

Technik News

Das Ende der Fahnenstange?

Vor kurzem bekam ich daheim einen mit Spannung erwarteten Besuch vom Paketdienst: In drei riesigen Kartons befand sich der von mir aus erlesensten Komponenten zusammengestellte, neue Privat-Rechner. Ein P2/300 sollte es schon sein, dazu für meine riesige Spielesammlung ein Dutzend GByte an Festplattenplatz und – um jegliches Ruckeln zu vermeiden – gleich drei 3D-Karten. Abgesehen davon, daß ich für meine Traumkiste fast meinen geliebten Flitzer hätte verkaufen müssen, bin ich nun ein rundum zufriedener Daddler. Für die nächsten Jahre sollte dafür erstmal Ruhe mit dem PC-Kaufrausch sein.

Und in der Tat scheint sich die Hardware-Spirale in letzter Zeit etwas langsamer zu drehen. Mit einer Voodoo- (und erst recht Voodoo-2-) Karte gibt es eigentlich keinen vernünftigen Grund, sich ein überteuertes P2-Brikett zuzulegen. Aber halt: Die Industrie ist ja erfinderisch. Will der Kunde nicht wegen jedem Zehntel Performancesteigerung gleich zum neusten Produkt greifen, führt man eben eine neue Technologie ein, die als oberste Regel unbedingt inkompatibel zum Vorgänger sein muß. Und so greife ich dann wohl demnächst doch wieder zum eh schon leeren Geldbeutel: Der neue Speicher verlangt nach einem ebensolchen Mainboard, ohne echten 3D-Sound will das Spiel nicht mehr starten und ein DVD ist laut Herstellern sowieso erste PC-Bürgerpflicht. Naja, dann verscherbel ich meinen Audi halt doch – wenigstens können sie mir auf der virtuellen Rennbahn selbst bei 300 Bildern pro Sekunde nicht den Führerschein nehmen...

Michael Galuschka, Redakteur

Komfortables DVD-Kit

Von Jazz Multimedia stammt das DVD-Komplettpaket **Jammin' DVD II**. Es besteht aus einem Toshiba DVD-Laufwerk der zweiten Generation, einer Fernsteuerung und einer MPEG-2-AC-3-Dekoderkarte. Diese basiert auf dem Ziva 1.1 von C-Cube, der alle relevanten DVD-Funktionen in einem einzigen Chip vereint. Das Laufwerk von Toshiba hat laut Hersteller eine mittlere Zugriffszeit von 200ms und eine Datenübertragungsrate von durchschnittlich 1.350 KByte/s. Mit dem TV-Ausgang der Karte und der Fernsteuerung für den Player ist komfortables Heimkino problemlos möglich. Das Paket soll etwa 690 Mark kosten. Wer bereits über eine MPEG-2-Karte verfügt, kann das DVD-Laufwerk inklusive Fernbedienung auch einzeln für etwa 360 Mark kaufen.

Info: Jazz Multimedia, ✆ (0180) 524 5252

EA mit Voodoo-Zauber

Mit der **Intergraph Intense 3D** wirft das Softwarehaus Electronic Arts eine neue Voodoo-Rush-Karte auf den Markt. Die Grafikkarte ist mit 6 MByte Speicher ausgestattet, der sich in 2 MByte Bildspeicher und 4 MByte Texturspeicher aufteilt. Als Bundle wird Need for Speed 2 und ein noch unbekannter zweiter Titel ausgeliefert. Erscheinungstermin ist Januar '98, der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 399 Mark.

Info: Electronic Arts, http://www.ea.com

Neues Lenkrad für Rennfahrer

Mit dem **Fanatec Le Mans**-Lenkrad kommt im Januar '98 ein neuer Konkurrent zu den bewährten Thrustmaster-Modellen auf den Markt. Das Lenkrad ist mit vier frei belegbaren Buttons ausgestattet. Schaltknüppel und Armaturenbrett sind aus Aluminium, das Lenkrad selbst ist vollgummiert. So sollen Stabilität und mehr Realismus erreicht werden. Die Pedale sind per Klettsystem auf Teppich oder mit Gumminoppen auf glattem Boden rutschfest zu befestigen. Der empfohlene Verkaufspreis für die Steuerkonsole beträgt 199 Mark.

Info: Avalon, ✆ (06021) 84 06 81



Das Le-Mans-Lenkrad soll die Thrustmaster-Modelle herausfordern.

333-MHz-Pentium II

Intel präsentiert mit einer neuen Pentium-II-CPU seinen ersten Chip in 0,25µ-Technik. Dadurch ist der Prozessor erheblich kleiner als die anderen Pentium-II-Chips und läßt sich mit 333 MHz takten. Der Prozessor besitzt einen 32 KByte großen Level-1- und einen 512-KByte-Level-2-Cache. Die neue Fertigungstechnik ermöglicht deutlich höhere Produktionskapazitäten, trotzdem wird der Einführungspreis etwa 1.500 Mark betragen. Allerdings dürfte dieser Preis rasch fallen, denn das 333-MHz-Modell soll die letzte Intel-CPU für den Slot 1 sein. Bereits im Sommer '98 wird der 350-MHz-Pentium-II präsentiert, der ausschließlich auf dem Slot 2 läuft. Und Ende des Jahres soll die Skala bereits bei 450 MHz und 2 MByte Second-Level-Cache liegen.



Der neueste Prozessor von Intel ist mit 333 MHz getaktet.

Info: Intel, ✆ (089) 99 143 0

Technik News

Kombikarte von Jazz Multimedia

Mit der **Outlaw 3D** bietet Jazz Multimedia ab Februar '98 eine 2D/3D-Kombikarte auf Basis des Renditon Verité 2200 an. Die Karte erscheint sowohl als 4-MByte- als auch 8-MByte-Version und ist für PCI oder AGP ausgelegt. Der mit 230 MHz getaktete RAMDAC erlaubt zusammen mit dem 100 MHz schnellen Speicher eine hohe Bildwiederholrate selbst bei großen Auflösungen. Die Karte bietet außerdem DVD im Vollbildmodus, einen TV-Ausgang und die Möglichkeit für Videokonferenzen. Als APIs werden Direct3D, OpenGL, Rendition RRedline und Speedy3d unterstützt. Der Preis liegt bei etwa 300 Mark.

Info: Jazz Multimedia, ✆ (0180) 524 5252

PCI-Soundkarte von Turtle Beach

Ein weiterer Vertreter der ständig wachsenden PCI-Soundkarten-Gemeinde ist die **Daytona PCI** von Turtle Beach. Das Wavetable-Board ist 32stimmig und hat Treiber für Windows 95, NT 4.0 und DirectSound. 3D-Surround wird vom DSP berechnet und über zwei Boxen per SRS-Raumklangsystem simuliert. Zusätzliche Instrumenten-Samples belegen im Hauptspeicher dynamisch 2 bis 10 MByte. Alle wichtigen Anschlüsse inklusive Joystickport sind vorhanden, DOS-Spiele unterstützt die Daytona PCI in der DOS-Box von Windows 95.

Info: Turtle Beach, http://www.voyetra.com



Die Daytona PCI simuliert Surround-Sound.

CPU-Upgrade-Set

Von Evergreen Technologies stammt das Aufrüstkit **MxPro** für ältere Pentium-Systeme von 75 bis 150 MHz. Der neue Chip ist ein mit 180 MHz getakteter WinChip C6 MMX, der zusammen mit einem zusätzlichen Sockel und einem Bios-Update ausgeliefert wird. Verfügbar ist das Paket ab sofort zu einem Preis von etwa 460 Mark, die Garantie beträgt 36 Monate. Eine 200-MHz-Version ist für das erste Halbjahr '98 geplant.



Das Prozessor-Upgrade von Evergreen arbeitet mit dem IDT Winchip.

Info: Evergreen, http://web.evertech.com

Kreativ shoppen

Creative Labs ist weiter auf Einkaufstour. Nachdem der Hersteller der Soundblaster-Karten kürzlich den PC-Lautsprecherhersteller Cambridge SoundWorks übernahm, hat Creative Labs seinen Konkurrenten Ensoniq für 77 Millionen Dollar (ca. 135 Millionen Mark) gekauft. Die beiden Firmen ergänzen sich: Während die Soundblaster-Karten vor allem über den Einzelhandel verkauft werden, ist Ensoniq besonders im OEM-Markt stark und beliefert Anbieter von Komplettsystemen wie Gateway 2000 oder Hewlett Packard.

Info: Creative Labs, Tel. ✆ 957 9081

Erste Infos zum AMD-K6+ 3D

Zur Jahresmitte soll der neue **AMD-K6+ 3D**-Prozessor mit ähnlichen Leistungsdaten wie Intels Pentium II erscheinen. Der Chip hat 21,3 Millionen Transistoren (zum Vergleich: Der aktuelle K6 besitzt 8,8 Millionen). AMD gibt die Taktrate mit 400 MHz an, wobei ein externer Bustakt von 100 MHz geplant ist. Der Prozessor wird Sockel-7-tauglich sein und einen internen Level-2-Cache mit 256 KByte besitzen.

Info: AMD, http://www.amd.com

32fach CD-ROM, dann ist Schluß

Pioneer bringt das 32fach-CD-Laufwerk **Super 32X** auf den Markt. Das Laufwerk setzt auf die Slot-in-Technik, bei der Sie die Scheibe einfach ein Stück weit in den Slot schieben, den Rest erledigt die Einzugsautomatik. Die technischen Daten gibt Pioneer mit 4.800 KByte/s Transferrate und 70 ms mittlerer Zugriffszeit an. Der Preis für die Atapi-Version beträgt etwa 230 Mark, die SCSI-Variante kostet etwa 300 Mark.

Nach eigenen Angaben will sich Pioneer ab Sommer '98 vollständig auf DVD-Laufwerke konzentrieren. Das Super 32x solle das letzte reine CD-ROM-Produkt sein, weil die Entwicklung von 40- oder 48-fach-Geräten keine Vorteile für den Anwender bringe und zu teuer sei. Ob und wann andere Produzenten ebenfalls voll auf die DVD-Schiene wechseln, ist noch nicht bekannt.

Info: Pioneer, ✆ (02154) 913 356

DVD-Schub mit 30 Million Dollar

Allmählich gewinnt die DVD-Verbreitung immer mehr an Geschwindigkeit. Toshiba und der amerikanische Hollywood-Riese Warner Home Video starten gemeinsam eine großangelegte Werbekampagne für DVD-Videos mit Kosten von 30 Million Dollar. Warner ist mittlerweile so überzeugt von der neuen Technik, daß der Medienkonzern künftige Filme nicht nur auf VHS-Video, sondern ebenfalls auf DVD ausliefern will.

Info: http://www.toshiba.com

Drei für Aventurien

Lady, Mage and Knight

Echtzeitkämpfe und isometrische Landschaften erobern die Welt des Schwarzen Auges.

Ganz Aventurien wird vom Bürgerkrieg heimgesucht. Schuld daran ist ein Zwillingspärchen. Genauer gesagt, liegen sich zwei Brüder in den Haaren, die dummerweise beide zauberkundig sind. Als Magier tragen sie ihre Streitigkeiten natürlich nicht selber aus. Viel lieber versklaven sie ein paar tausend Menschen, erschaffen längst ausgestorben geglaubte Monster und jagen die so rekrutierten Armeen aufeinander. Nur ein Heldentrio kann dem Treiben Einhalt gebieten: The Lady, the Mage and the Knight.

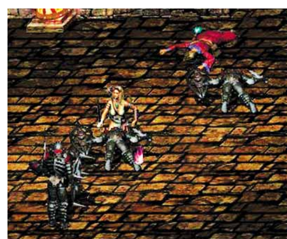

Gelegentliche Zwischensequenzen führen die Handlung weiter.

Neue DSA-Welten

Mit diesem Titel, kurz auch LMK, schlägt das deutsche Softwarehaus Attic ein neues Kapitel in der Das Schwarze Auge-Saga auf. Anders als in den drei Teilen der vollständig von Attic programmierten Nordland-Trilogie stammen Grafik-Engine und Spieldesign vom belgischen Entwicklerteam Larian Studios, die nun mit den Schwaben das System ans Schwarze Auge anpassen. Deshalb wird LMK auch nicht als offizieller vierter Teil angekündigt (der soll erst Ende des Jahres erscheinen), sondern als eigenständiger Ableger.

Diablo läßt grüßen

Der offensichtlichste Unterschied liegt in der Optik. Dominierten einst 3D-Städte und -Gewölbe die Szenerie, so durchstreifen Dame, Magier und Ritter die Welt nun in isometrischer Perspektive. LMK orientiert sich aber nicht nur grafisch an Diablo: Über Modem, Netzwerk oder Internet kann jeder der drei Charaktere von einem anderen Spieler kontrolliert werden. Allerdings wandeln nicht immer alle auf gleichen Pfaden. Im Laufe der Handlung trennt sich das Trio auch schon mal, um zeitkritische Aufgaben parallel erledigen zu können.


Kämpfe finden in Echtzeit statt.


In isometrischer Umgebung durchstreifen Sie Aventurien.

Weniger Magie – mehr Grafik

Kämpfe bestreiten Sie, egal ob allein oder im Team, stets in Echtzeit. Eingefleischte DSA-Magier werden dabei mit einem eingeschränkten Magiesystem leben müssen. Im Vergleich zur Nordland-Trilogie ist die nunmehr auf zwölf Sprüche begrenzte Auswahl an Zaubern stark zurückgefahren worden. Begründet wird dieser Rückschritt damit, daß die Handlung 400 Jahre vorher angelegt ist und die meisten Sprüche da noch nicht so weit entwickelt waren. An spielerischer Tiefe soll es dennoch nicht mangeln. Gespräche mit rund 80 Charakteren und Kämpfe gegen 40 Monstertypen halten Sie sicher ein Weilchen beschäftigt. Daneben investieren die Entwickler sehr viel Zeit für die Darstellung der Landschaft in Highcolor. Immer wieder neu berechnete Lichteffekte und Reflexionen auf Wasseroberflächen erwecken die Spielwelt zum Leben – der 3D-Sound soll ein übriges tun. MIC



Wie unser Held hier merkt, ist das Spiel noch nicht ganz fertig.

Lady, Mage and Knight

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Attic
Termin:	Juni ´98	Ersteindruck:	Gut

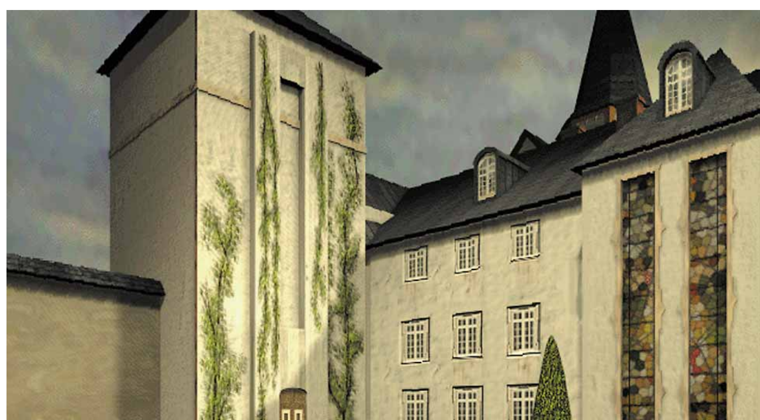
Michael Schnelle: »Echtzeitkämpfe und Multiplayer-Tauglichkeit in Verbindung mit dem tollen DSA-Szenario bringen frischen Wind nach Aventurien. Für Rollenspieler könnte dieses Jahr die Sommerflaute ausbleiben.«

Geschichten aus der Gruft



John Sinclair – Evil Attacks

Mit Kruzifix und geweihten Silberkugeln durchlebt Deutschlands beliebtester Geisterjäger sein erstes PC-Adventure. Und Sie sind mit dabei.



Hinter diesen idyllischen Klostermauern lauert der Schrecken.

Das Böse greift nach der Weltherrschaft. Werwölfe, Vampire und andere Teufelsmächte trachten braven Bürgern nach Leib und Seele. Doch ein Mann stellt sich dem diabolischen Treiben entgegen: John Sinclair streitet für Scotland Yard, eine treue Leserschaft und den Bastei Verlag schon fast 25 Jahre für die gute Seite. In Evil Attacks bekämpft er nun auch auf dem PC Dämonen und Schattenweltler.

Facts

- Gesamtauflage 200 Millionen
- Über 1.000 Heftromane
- 200 Taschenbücher
- 2 Paperbacks
- 1 Fernsehfilm



Ist dieser Reif der Schlüssel zur Hölle?

Zombie-Internat

Ein Klosterinternat in der Eifel wird von einer Horde Untoter heimgesucht. Schuld daran sind ein paar Schüler, die in einem uralten Buch eine Beschwörungsformel gefunden haben. Was für Inspektor John Sinclair als Routinejob beginnt, entwickelt sich im Laufe der Ermittlungen schnell zur weltweiten Dämonenhatz und für Sie zu einem kniffeligen Adventure. Ein mysteriöser Jahrmarkt, die U-Bahntunnel von New York und geheimnisvolle Pyramiden in Ägypten sind die weiteren Hauptschauplätze.

Gemeinsam gegen Tod und Teufel

In jedem Kapitel wird der blonde John von einem anderen, aus der Romanserie bekannten, Partner begleitet. Mal ist es Kollege Suko, dann der Reporter Bill Conolly oder die Privatdetektivin Jane Collins. Einige Rätsel sind nur zu zweit zu lösen oder erfordern die Spezialbegabung von einem der drei. Nur der kräftige Suko kann beispielsweise den Blasebalg einer verfluchten Orgel bedienen, auf der Mr. Sinclair eine satanische Melodie spielen muß.

Evil Attacks verwendet eine ähnliche Grafik-Engine wie Zork Nemesis. Dadurch können Sie sich in der Szenerie frei um 360 Grad drehen und Blicke nach oben oder unten wagen. Die Wege, auf denen Sie sich vorwärtsbewegen, sind allerdings fest vorgegeben. Zwischen den Adventure-Szenen steuern Sie den Geisterjäger auch durch 3D-Actionsequenzen. Darin werden allerdings nicht nur gute Schießkünste gefordert, sondern auch Geschicklichkeit. So müssen Sie einen Dachboden überqueren, ohne durch die Decke zu brechen.

Vertrauen ist gut…

Sinclair-Autor Jason Dark alias Helmut Rellergerd hat erstmals eine Story um seinen Helden nicht selbst verfaßt. Damit aber alles konform zur Romanreihe bleibt, schaut er den Kölner Entwicklern regelmäßig über die Schulter. Die Zusammenarbeit geht so weit, daß er die noch nicht ins Programm eingebauten Rätsel aus dem Storyboard auf Papier zu lösen versucht. MIC



Ein satanischer Scherge raubt das Buch der Beschwörungen.

John Sinclair – Evil Attacks

Genre:	Adventure	Hersteller:	Bitlab
Termin:	April '98	Ersteindruck:	Passabel

Michael Schnelle: »Als Sinclair-Fan warte ich gespannt auf Evil Attacks. Allerdings wirken Adventurepart und 3D-Einlagen bisher nicht wie aus einem Guß.«

Historische F1-Simulation

Grand Prix Legends

Im gefährlichen Cockpit eines 67er Formel-1-Boliden erleben Sie nur wenige Zentimeter über dem Asphalt Motorsport pur.



Die Boliden sind bis hin zur letzten Aufhängungsstrebe sehr detailliert gezeichnet.

Geht es um die gute alte Zeit (in der alles viel, viel besser war), ist nicht selten von der Formel 1 die Rede. Vor 30 Jahren zählte der Mensch noch mehr als die Maschine, und der Grand-Prix-Zirkus war damals fast noch eine Art Familienbetrieb. Der Sport war jedoch viel gefährlicher als heute: Nicht selten ließen in einem Jahr gleich mehrere Fahrer ihr Leben. Rennspiel-Spezialist Papyrus (Indy Car Racing) hat sich der todesmutigen Piloten angenommen und präsentiert mit den Grand Prix Legends noch im ersten Halbjahr '98 eine Hardcore-Simulation der '67er Saison.

Rasende Einbäume

Das Jahr 1967 ist geschickt gewählt: Kurz zuvor wurde von schwachbrüstigen 1,5-Liter-Motoren auf bärenstarke 3-Liter-Kraftwerke umgestellt. Gleichzeitig war 1967 eine der wenigen Saisons, in denen die Formel 1 von einem größeren Unglück verschont blieb. Und das ist auch gut so, denn das Fahrerfeld war wirklich erlesen. Neben gestandenen Weltmeistern wie Jim Clark oder Graham Hill drängten junge Piloten wie Jackie Stewart und Bruce McLaren nach vorne. Auf der Fahrzeugseite stellte sich die Situation im Vergleich zu heute ganz anders dar. Es gab zwar nur acht verschiedene Chassis, dafür waren die Fahrzeuge frei verkäuflich, was zum Beispiel zu einer ganzen Armada an Cooper-Boliden führte. Jedem der sieben in Grand Prix Legends vorkommenden Fahrgestelle wird ein eigenes Fahrmodell spendiert. Selbstverständlich läßt sich das Setup der Autos mannigfaltig einstellen – bis auf die Flügel, denn die 67er Generation hatte noch gar keine.

Virtuelles Cockpit

Obwohl Grand Prix Legends eine beinharte Simulation sein wird, soll der pure Fahrspaß nicht zu kurz kommen. Dafür sorgt allein schon das Fahrverhalten eines damaligen F1-Renners. Mit über 400 PS waren die recht schmalen, profilierten Reifen schlicht überfordert, was in Kurven bei Bedarf gewagte Driftwinkel ermöglicht. Für das richtige Feeling sorgt erstmals bei einer F1-Simulation ein virtuelles Cockpit, bei dem der Kopf des Fahrers losgelöst von der Cockpit-Grafik hin- und hergeschleudert wird.

Nicht nur die Fahrtechnik war anders, auch die Strecken – nur elf WM-Läufe standen auf dem Terminkalender. Die Pisten selbst waren vor 30 Jahren oft länger und kaum mit langsamen Schikanen verschandelt. Sicherheit war



Vor 30 Jahren waren die F1-Autos noch klassische Heckschleudern.

noch kein Thema: Leitplanken gab es kaum, dafür nicht selten Bäume direkt neben der Fahrbahn. All diese Feinheiten hat Papyrus in monatelanger Kleinarbeit zusammengetragen. Grand Prix Legends soll bis hin zu den diversen Asphaltbelägen den Originalkursen entsprechen. MG



Selbst die Menügrafiken versprühen historisches Flair.

Grand Prix Legends

Genre: Rennsimulation Hersteller: Papyrus
Termin: Juni ´98 Ersteindruck: Sehr gut

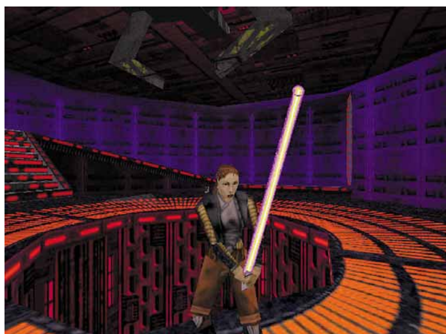
Michael Galuschka: »Auf eine F1-Simulation vergangener Zeiten warte ich schon seit langem. Falls Grand Prix Legends die übliche Papyrus-Qualität erreicht, sollten Fahrmodell und optische Präsentation locker mit der originellen Thematik mithalten können.«

Missions-CD für Jedi-Ritter

Jedi Knight Mysteries of the Sith

Neue Levels, Waffen, Mächte, Monster: LucasArts werkelt an einer Missions-CD, die es in sich hat.

Der mächtige Jerec ist besiegt. Für echte Sternenkrieger ist das noch lange kein Grund, den Lichtsäbel an den Nagel zu hängen – LucasArts entwickelt für das



Mara Jade in einer ehemaligen Basis des Imperiums.



Ein Rancor greift an – berühmt-berüchtigt aus Jabbas Keller in Rückkehr der Jedi Ritter.

3D-Actionspiel Jedi Knight die Zusatz-CD Mysteries of the Sith. Die neuen Missionen spielen einige Jahre nach dem Happy-End. Gemeinsam mit der jungen Nachwuchs-Jedi Mara Jade (bekannt aus Timothy Zahns Star-Wars-Büchern) macht sich Kyle Katarn auf die Suche nach einem alten Tempel, der in seinem Inneren eine unvorstellbare Konzentration der Macht bündelt.

Imperialer Thronsaal

In 14 neuen Solo-Missionen kämpfen Sie sich durch Örtlichkeiten, die bereits aus den Star-Wars-Filmen bekannt sind. So landen Sie in der Karbonit-Kammer, in der einst Han Solo schockgefroren wurde, schlagen sich mit neuen Monstern auf Tatooine herum und lernen sogar den Thronsaal des ehemaligen Imperators Palpatine von innen kennen. Vor dem Spielstart sollen Sie wählen können, ob Sie als Kyle oder Mara die Geheimnisse der Sith erforschen.

Solos Laserwumme

Einer der wenigen kleinen Schwachpunkte von Jedi Knight ist das recht unspektakuläre Kriegsgerät. In dieser Beziehung soll das Add-on deutlich nachlegen. Statt der Bryar-Pistole als schwächster Wumme sollen Sie künftig eine Karbonit-Knarre in der Heldenfaust tragen und damit die Gegner einfrieren. Dem Raketenwerfer wollen die Designer zielsuchende Raketen spendieren. Als stärkste Waffe tragen Sie



Die Grafik-Engine soll künftig Überwachungskameras mit wechselnden Bildern wie in anderen 3D-Spielen ermöglichen.

künftig sogar die BlasTech DL-44 mit sich – damit hat schon Han Solo ganze Dutzendschaften von Stormtroopern ausgeschaltet. Wer sich lieber auf die geheimnisvollen Kräfte der Macht verläßt, darf fünf neue Sprüche einsetzen. Neben einem zusätzlichen Energieblitz und einem Schutz vor fremden Macht-Attacken können Sie künftig Ihr Lichtschwert gegen den Feind schleudern – ein neuer Spruch holt es wie einen Bumerang zurück. Mysteries of the Sith soll einen Mehrspieler-Modus namens »Kill the Fool with the Ysalamiri« bieten. In speziellen Levels muß einer der Teilnehmer möglichst lange einen Ysalamiri behalten – ein kleines Tierchen, das die Macht im Umkreis von zehn Metern absorbiert. PS

Jedi Knight – Mysteries of the Sith

Genre:	3D-Action	Hersteller:	LucasArts
Termin:	1. Quartal 98	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Mein Lichtschwert bleibt erstmal aktiviert. Was LucasArts da als Missions-CD veröffentlichen will, würden einige andere Hersteller gleich als zweiten Teil teuer verkaufen.«

Kostenlose Zusatzfeatures für Jedi Knight

Jedi Knight Deluxe

Krempeln Sie das 3D-Actionspiel von LucasArts komplett um: Künftig fliegen Sie Stormtroopern entgegen oder kämpfen als Killer-Karnickel gegen das Imperium.



Auf CD: Alle vorgestellten Patches

Begeisterte Fans haben alle möglichen Zusatzfeatures für das beliebte 3D-Actionspiel **Jedi Knight** entwickelt. Mit Hilfe von Patches – von denen Sie die acht besten auf der aktuellen GameStar-CD finden – zaubern Sie zusätzliche Features in das Programm. Sie jagen in anderer Gestalt nach Jerec und seinen dunklen Jedis, kämpfen mit zusätzlichen Waffen oder setzen einen neuen Zauber der Macht ein.

Patch Commander



Patch Commander: Damit starten Sie die Patches – aktivierte sind markiert.

So nutzen Sie die Macht

Mit dem Freeware-Utility Patch Commander starten Sie alle Erweiterungen für Jedi Knight einfach und problemlos zusammen mit dem Hauptprogramm. Alle benötigten Dateien finden Sie auf der GameStar-CD im Verzeichnis\PATCH\JEDI_FUN. Den Patch Commander installieren Sie, indem Sie den Inhalt des Zip-Archivs JKPATCH in Ihr Jedi-Knight-Verzeichnis kopieren und das Programm zur Initialisierung einmal starten. Anschließend finden Sie einen neuen Ordner namens JKPatch, in den Sie alle Dateien mit der Erweiterung .GOB kopieren – der Rest läuft dann weitgehend selbsterklärend.

Wie bei allen Patches kann es theoretisch passieren, daß die ursprünglichen Dateien von Jedi Knight verändert werden. Wir haben jedes der Zusatztools gründlich getestet und keinerlei Probleme gefunden – trotzdem können wir Schwierigkeiten nicht ganz ausschließen. Sollte Jedi Knight nicht mehr richtig starten, Fehlfarben oder veränderte Texturen aufweisen, müssen Sie es eventuell neu installieren. Sichern Sie deshalb als vorbeugende Maßnahme unbedingt Ihre Spielstände.

Jet-Pack: Der Jedi lernt fliegen

Fast schon zu einem völlig neuen Spiel mutiert **Jedi Knight** mit dem Jet-Pack. Damit fliegen Sie auf sonst unzugängliche Vorsprünge oder beharken Stormtrooper aus der Luft. Die Flughilfe verbraucht Treibstoff, der sich ähnlich wie die Macht selbständig wieder auffüllt. Bevor Sie zum ersten Mal abheben, müssen Sie dem Düsenantrieb im Keyboard-Setup von **Jedi Knight** eigene Tastaturkommandos zuweisen.



Jet-Pack: Per Düsenantrieb fliegt Kyle an unzugängliche Stellen.

Datei: jetpac1.gob

Macht-Patch: Gegner fallen lassen

Sogar vor der mysteriösen Macht schrecken Patch-Programmierer nicht zurück. Mit dem Spruch »Levitation« lassen Sie Gegenstände oder Gegner für etwa zehn Sekunden in der Luft schweben – dann plumpsen sie wieder herunter. Der Spruch markiert ähnlich wie »Ziehen« das jeweilige Ziel mit einem Kreis. Vor der Ausführung müssen Sie ihm allerdings im Optionen-Menü eine eigene Taste zuweisen.

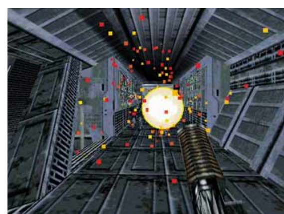


Levitation: Ein Offizier schwebt hilflos unter der Decke.

Datei: forclev.gob

Waffen-Patch: Zerstörer-Pistole

Mit diesem Patch verschießen Sie die dunkle Jedi-Macht »Zerstörung« als Standard-Munition und machen aus der eher schwachbrüstigen Bryar-Pistole eine schlagkräftige Allzweckwumme. Die Waffe wird entweder wie gehabt abgefeuert, oder Sie lassen den Finger etwas länger auf der Feuertaste. Schon lädt sich »Zerstörung« auf, und Sie schicken beim Loslassen einen mächtigen Energieball auf den Gegner. Dagegen hat kein Stormtrooper auch nur die geringste Chance.



Zerstörung: Die schwache Bryar-Pistole mutiert zur Super-Waffe.

Datei: bryarcharge.gob

Waffen-Patch: Hinterhalt per Kletterhaken

Mit einem Grappling Hook (Kletterhaken) hängen Sie sich an Wände oder Decken und lauern von dort aus in Mehrspieler-Partien dem Gegner auf. Sie werfen den Haken mit dem Sekundärschuß der Bryar-Pistole aus. Sie müssen die Taste gedrückt halten, bis Sie an der Wand kleben. Sollten Sie dabei wegen eines ungünstigen Abflugwinkels nicht vom Boden loskommen, drücken Sie zusätzlich die Sprungtaste.



Max: Der Knuddelhase grinst diabolisch mit einem Raketenwerfer im Hörorgan.

Datei: bgrapple.gob

Figuren-Patch: Hase mit Lichtsäbel

Sie sind ein alter Hase im Bereich der 3D-Spiele? Dann zeigen Sie es und legen Sie sich mit dem Max-Patch ein dickes Fell zu. LucasArts baut das Knuddelkaninchen aus

Sam & Max traditionell versteckt in jedem Werk ein. Der Mümmelmann ist etwas kleiner als Katarn und kann deshalb einige Hindernisse nicht überspringen. Als netter Gag oder in Multiplayerpartien macht die Hasenjagd aber jede Menge Spaß.
Datei: max.gob

AT-ST: Zwei Stahlkolosse bekriegen sich im Netz mit Imperator Palpatines tödlichen Energieblitzen.

Figuren-Patch: AT-ST

Schlüpfen Sie in die stählerne Haut eines AT-ST, und stapfen Sie schweren Schrittes durch die Gänge – Metallgeklapper inklusive. Mit den ehrfurchtgebietenden Kampfgeräten gucken Sie locker über größere Hindernisse und überspringen weitere Distanzen als in der Rolle des Kyle, sind aber genauso empfindlich wie mit jeder anderen Figur. Die Blechkameraden funktionieren nur im Multiplayer-Modus und haben leider die unschöne Eigenschaft, die Polygone andersartiger 3D-Modelle durcheinanderzuwirbeln. Wenn allerdings Ihre Mitstreiter ebenfalls in einen AT-ST klettern, gibt's damit keine Probleme.
Datei: atst.gob

Figuren-Patch: Picard

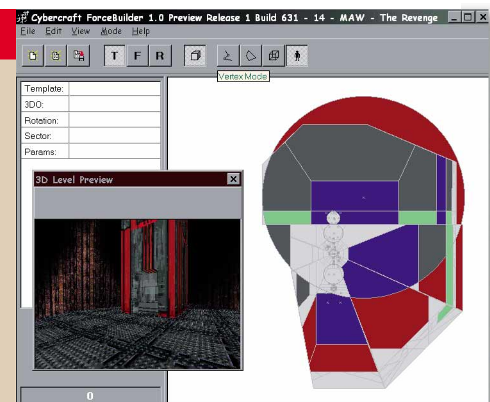
Wer zur Abwechslung auch einmal in fremden Science-fiction-Gefilden wildern will, schlüpft in die Haut von Serienheld Picard. Der Star-Trek-Kapitän ist eine echte Neuschöpfung. Er läßt sich ohne irgendwelche Schwierigkeiten gegen Katarn austauschen und bis zum Sieg gegen Jerec durch das Konkurrenz-Universum führen.
Datei: picard.gob PS


Picard: Auch der Captain darf das Lichtschwert tragen.

Jedi Knight manipulieren leichtgemacht

Ein ganzes Universum in einer Datei

Ob Figuren oder Mächte: Alle Programmbestandteile von Jedi Knight sind als Module in der Datei JK1.GOB hinterlegt. Dieses 35 MByte große File ist letztlich nichts weiter als ein komprimierter Verzeichnisbaum – ähnlich einer Zip-Datei – und läßt sich ohne großen Aufwand auseinandernehmen. Innerhalb von JK1.GOB sind in einer weiteren Datei mit dem Namen KY.3DO das Aussehen, die Größe und sämtliche Texturen des Hauptcharakters Kyle Katarn gespeichert. Tauscht man KY.3DO gegen eine andere Personendatei, erscheint Katarn plötzlich als breit grinsendes Killer-Kaninchen oder als Stahlkoloß. Die Information, wie viele Treffer Sie einstecken können, ist gemeinerweise an anderer Stelle gespeichert und ändert sich deshalb nicht. Auch die Waffen machen nach einer Charakterveränderung stellenweise Probleme: Aus der Ich-Perspektive scheint es nach wie vor, als würden Sie ein Laserschwert in der Faust halten. Schalten Sie in die Außenansicht, befindet sich die Waffe, in gleicher Höhe wie vorher, als Kampfgerät im Ohr von Max oder beim AT-ST in der Kniekehle. Die meisten neuen Figuren nutzen einfach Teile vorhandener 3D-Modelle, kombinieren sie aber anders oder legen frisch kreierte Texturenkleider darüber. Ähnliches gilt auch für die Macht oder für neue Waffen: Findige Programmierer nutzen vorhandene Module und ändern sie nach ihren Vorstellungen ab.



ForceBuilder: Im ersten Jedi-Editor sollen Sie bereits beim Designen durch den Level laufen können.

Erst allmählich kitzeln Fans des 3D-Actionspiels alle Funktionen aus der Grafik-Engine und lernen, wie sich das Programm manipulieren läßt. Inzwischen ist auch ein richtiger Level-editor namens ForceBuilder in der Mache – sobald der fertig ist, lassen sich relativ einfach vollkommen neue Levels aufbauen. Wir werden Sie auf dem laufenden halten...

Secrect of Vulcan Fury

Faszinierend finden analytische Geister wie Spock wohl das Rätsel um einen Mord im Star-Trek-Universum: Unbekannte Täter strecken Botschafter Turian nieder. Die Bemühungen des romulanischen Diplomaten, Frieden zwischen den verfeindeten Völkern von Romulus und Vulkan zu stiften, sind damit vorerst gescheitert. Im Adventure **Secret of Vulkan Fury** sollen Sie als Besatzungsmitglied der Enterprise nach den Tätern fahnden. Das intergalaktische Abenteuer will Interplay in sechs Episoden unterteilen. Von Captain Kirk bis zu Pille McCoy sind alle bekannten Trek-Veteranen vertreten. Damit deren computerberechnete Vertreter im Spiel echt wirken, stecken die Entwickler alle beteiligten Original-Darsteller in einen elektronischen Jungbrunnen: Haudegen wie William Shatner oder Leonard Nimoy werden mit Sensoren beklebt und die typischen Gesten der Mimen digital erfaßt. Anschließend will Interplay die Daten auf Modelle übertragen, die so jugendlich wirken sollen wie die Darsteller zu Zeiten der Ur-Enterprise.





Kirk blickt nachdenklich ins All: Wer hat Botschafter Turian ermordet?

Secret of Vulcan Fury

Genre:	Adventure	Hersteller:	Interplay
Termin:	2. Quartal 98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Auf den Spuren von Kirk und Spock gibt's bestimmt viel Interessantes über Vulkanier und Romulaner zu erfahren – jedenfalls dann, wenn Interplay gute Rätsel zustande bringt.«

Vier neue Star-Trek-Spiele für PC-Trekker

Unendliche W

Birth of the Federation

Eher taktisch orientierte Naturen wie Picard interessieren sich für den Strategie-Vertreter im Trek-Quartett. Im rundenbasierten **Birth of the Federation** befehligen Sie eine Flotte von Raumschiffen nicht nur als Mensch, sondern wahlweise auch als Romulaner, Klingone, Ferengi oder Cardassianer. Als klingonischer Käpt'n haben Sie zum Beispiel Vorteile im Kampf, während die Romulaner besonders fähige Spione ausschicken und sich kurzerhand unsichtbar machen können.

Ähnlich wie in **Master of Orion 2** starten Sie auf einem Heimatplaneten, schicken Schiffe aus, bauen Kolonien auf fremden Himmelskörpern, sorgen für eine florierende Wirtschaft und sichern sich so langfristig die Vorherrschaft in der Galaxie. Auch die fiesen Borg bekommen eine Gastrolle: Die kybernetischen Kreaturen greifen mit ihren Kampf-Würfeln alle fünf Völker gleichzeitig an – die in derartigen Notsituationen freilich Bündnisse schließen können.





Nach dem Ziehen: Wie ist der Kampf gegen die Enterprise ausgegangen?

Birth of the Federation

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microprose
Termin:	3. Quartal 98	Ersteindruck:	Passabel

Peter Steinlechner: »Ans erste Vollpreis-Strategiespiel im Trek-Universum stellen nicht nur Fans hohe Ansprüche. Gerade die Grafik müßte noch aufgebohrt werden, sonst geht der Flug am Massengeschmack vorbei.«



Borg auf der Enterprise: Das »Kollektiv« versucht, Worf zu überzeugen.

First Contact

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Microprose
Termin:	2. Quartal 98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Die frühe Version von First Contact macht bereits einen recht guten Eindruck. Eines frage ich mich trotzdem: Warum erscheinen die Trek-Umsetzungen nicht gemeinsam mit dem jeweiligen Film?«

First Contact

Sie wollten schon immer wissen, wie es ist, plötzlich vor einem Borg zu stehen? Die Gelegenheit wird Ihnen **First Contact** geben: Microprose verarbeitet den Kino-Kassenschlager zu einem 3D-Actionspiel. An Bord der Enterprise bekämpfen Sie das »Kollektiv«. Während die Borg sich immer weiter im Schiff ausbreiten, ist es Ihre Aufgabe, sie mit Phaser und Laserwumme von allen kritischen Schiffssystemen fernzuhalten. Um gegen die ständig dazulernenden Wesen waffentechnisch mitzuhalten, sollen Sie mit Hilfe des Computers nach und nach neues Kriegsgerät basteln können.

Die Entwickler bauen für **First Contact** die gesamte Enterprise-E im Rechner nach. Rein theoretisch können Sie sich im gesamten Schiff völlig frei bewegen. Das gilt nicht nur für normale Gänge, sondern auch für all die engen Schächte – und sogar auf der Außenhaut dürfen Sie wie im Film herumkraxeln. **First Contact** basiert auf der Unreal-3D-Engine von Epic, die allerdings nicht vor dem Frühjahr ‘98 fertig wird.



eiten

Trekker können sich freuen: Neben nachmittäglichen Serienwiederholungen auf Sat 1 stehen gleich vier neue PC-Spiele an.



Die Entwickler bauen einen Bird of Prey im Rechner nach.

Klingon Honor Guard

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Microprose
Termin:	3. Quartal 98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Endlich darf ich auch im Trek-Universum so richtig böse werden – Klingon Honor Guard spielt zur Abwechslung mal nicht in den Reihen der stets so wahnsinnig korrekten Föderation.«

Klingon Honor Guard

Sie haben seit jeher ein Faible für Klingonen und wollten schon immer mal mit dem streitlustigen Völkchen auf dem Kriegspfad wandeln? Im 3D-Actionspiel **Klingon Honor Guard** dürfen Sie in die dicke Haut eines jugendlichen Klingonen schlüpfen.

In den ersten Trainingsmissionen bildet Sie ein Neffe von Worf zum Krieger aus. Während einer der Übungen greifen Terroristen den Hohen Rat der Klingonen auf Kronos mitsamt dessen Vorsitzendem Gowron an. In sieben unterschiedlichen Umgebungen sollen Sie die Übeltäter verfolgen und 15 Levels vom Bird of Prey über Raumstationen bis zu Städten auf fremden Planeten durchkämpfen.

Neben vier aus den Filmen bekannten Waffen wie dem Multifunktions-Säbel Bat’leth wollen die Entwickler Ihnen auch fünf eigens kreierte Schießgeräte in die kräftige Faust drücken – Einzelheiten stehen allerdings noch nicht fest.

Wie **First Contact** nutzt **Klingon Honor Guard** die Unreal-3D-Engine.



Serien-Revival mit Drachenfeuer

Quest for Glory 5



Atlantis ist wirklich beliebt: Indiana Jones war schon da, Cryo hat der Insel ein eigenes Adventure gewidmet, und jetzt tauchen dort auch noch Monsterhorden aus dem Meer auf.

Der Winter kann einen ganz schön nerven – ständig Glatteis, Schneeschippen und kalte Füße. Wie wär's da mit etwas Hitze? Quest for Glory 5 – Drachenfeuer hat nicht nur einen mollig-warmen Untertitel, sondern versetzt Sie sogar weit in die Vergangenheit auf eine sonnige Mittelmeerinsel. Die heißt nicht Mallorca, sondern Silmaria. Statt Frostbeulen können Sie sich hier ganz andere Blessuren holen, denn das magische Inselreich wird von fiesen Monstern heimgesucht, die sich aus dem versunkenen Atlantis erheben.



Erasmus bringt uns neue Zaubereien bei.



Schwert gegen Lanze – wer gewinnt den Kampf im Kaminzimmer?

Mit flinker Klinge

Drachenfeuer ist eine Mischung aus Action- und Rollenspiel: Sie steuern Ihren in Echtzeit gerenderten Charakter wie in einem Actionspiel und können zwischen verschiedenen Kameraperspektiven wechseln. Bei Kämpfen gegen Untote, Hydras oder Drachen kommt's auf Ihre flinke Schwerthand an, die entweder zuschlägt oder pariert. Hilft tumbe Gewalt nicht weiter, fahren Sie schwereres Geschütz auf, indem Sie Ihrem Gegenüber einen magischen Feuerball entgegenschleudern. Stärkere Zaubersprüche gibt's beim Magier Erasmus, der Fans von Quest for Glory kein Unbekannter sein dürfte. Außerdem treffen Sie die Brigantenkönigin Elsa oder den Helden der Vier Länder. Auch eine Romanze wartet auf Sie...



Zwei steinerne Greifen bewachen einen magischen Tempel.

Unterwasser-Abenteuer

Die scrollende Inselwelt wirkt sehr idyllisch: Da plätschern Wasserfälle und Brunnen, Tag und Nacht wechseln sich ab, und Sie dürfen sogar unter Wasser zwischen versunkenen Schiffen und Schätzen auf Entdeckungsreise gehen – respektive tauchen. Anfangs wählen Sie einen von sechs Charakteren aus, etwa Krieger, Magier oder Dieb. Außerdem können Sie liebgewonnene Helden aus den alten Quest-for-Glory-Spielen übernehmen. Im Mehrspieler-Modus treten Sie gemeinsam gegen die bösen Horden an oder bekämpfen sich gegenseitig. MD

Quest for Glory 5: Drachenfeuer

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Sierra
Termin:	Februar '98	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe: »Quest for Glory in völlig neuem Gewand: Mir gefällt vor allem die realistisch wirkende Welt, in der ich mich frei bewegen darf – sogar unter Wasser.«



Dieses Unterwasser-Szenario erstreckt sich über mehrere Bildschirme. Da heißt's Luft anhalten!

Nie waren Rallyes schöner



Colin McRae World Rally

Mit 300 PS um die Welt: Exotische Schauplätze und verschlungene Trampelpfade machen den Flair dieser realistischen Simulation aus.

Ein strahlender Sommer in Neuseeland. Friedlich weidet eine Schafherde auf einer unberührten Hochebene, als langsam lauter werdendes Grollen Unheil ankündigt. Kein Vorbote eines aufziehenden Gewitters, sondern ein 300 PS starker, bunt bemalter Kleinwagen, der mit dumpfem Auspuffbollern einen gewundenen Feldweg entlangrast. Sekunden später ist der Spuk wieder vorbei, nur um sich für die nächsten zwei Stunden im Minutentakt zu wiederholen.


Ein Subaru World Rally Car kämpft sich durch eine typisch englische Grafschaft.

Kein Zweifel, Autorallyes sind ein Anachronismus im modernen Motorsport. Codemasters nahm sich der Driftkünstler an und schickt mit Colin McRae World Rally – der Namensgeber war übrigens Weltmeister 1995 – ein Programm auf die Startrampe, das der Konkurrenz vor allem in puncto Realitätsnähe enteilen soll.


Die Landstraßen Korsikas wirken noch etwas pixelig, das fertige Spiel unterstützt auch 3D-Karten.

Wirkliche Länder, erfundene Strecken

Acht abwechslungsreiche Schauplätze der Rallye-WM finden sich im Spiel wieder, unter anderem Neuseeland, Indonesien, Korsika und natürlich England. Die mit einem aufwendigen Streckeneditor designten Etappen – pro Lauf acht Stück – entstammen allerdings der Phantasie der Entwickler. Sie wurden mit einem Riesenwust an Datenmaterial auf authentisch getrimmt und sollen der Atmosphäre des Landes und der Charakteristik der realen Abschnitte sehr nahe kommen. Einen wichtigen Punkt spielen die diversen Wetterbedingungen. Wer TOCA gesehen hat, weiß, wie frappierend echt Codemasters´ 3D-Engine Schneefall, Regenschauer und Gewitter auf den Bildschirm zaubern kann.

Realistische Steuerung

Knackpunkt aller bisherigen Rallye-Simulationen am PC war die Steuerung. In Colin McRae World Rally verhalten sich die Boliden herrlich realistisch-nervös und vermitteln trotz ständig tänzelndem Heck jederzeit das Gefühl der Kontrollierbarkeit. Gerät ein Drift doch einmal zu heftig, verhindert keine künstliche Kollisionsabfrage, wie etwa bei Europress' International Rally Championship, den


Mit diesem Streckendesigner konstruierten die Entwickler insgesamt 64 Kurse.

Abflug in den Graben; zur Not geht's auch quer durch den Wald wieder zurück auf befestigten Untergrund. Dazu passend gibt es an den Rallyewagen viele effektvolle Polygonverformungen zu bewundern. Damit die Untersätze möglichst wohlproportioniert erscheinen, wurden hochdetaillierte 1:43-Modelle von einem 3D-Scanner erfaßt und anschließend mit 3D-Studio verfeinert.

Wenn alles glatt läuft, dürfen Sie ungefähr im Juni die Rallyestreifen an den PC kleben. Weil Colin McRae bei uns nicht besonders populär ist, sucht Codemasters noch angestrengt nach einem einheimischen Zugpferd. MG

Colin McRae World Rally

Genre: Rennspiel — Hersteller: Codemasters
Termin: 2. Quartal ´98 — Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »Den Proberunden nach zu urteilen, scheint hier das erste Rennspiel auf uns zuzukommen, das den Zusatz Rally zu Recht trägt – mit der TOCA-Engine kann zumindest grafisch nicht viel schiefgehen.«

Pixelpracht und Panzerjagd

M1 Tank Platoon 2

Schöne Grafik und hohe Detailtreue versüßen Ihnen das schweißtreibende Kommando über ein ganzes Panzerbataillon.

Vor Weihnachten jagte ein Simulations-Highlight das andere. In diesem Jahr geht es ohne Pause gleich hochwertig weiter. Neben Falcon 4.0 erwartet Sie der Nachfolger eines weiteren hochkarätigen Klassikers: M1 Tank Platoon 2.

Mächtige Polygon-Panzer

Ein Zug von M1-Panzern bewegt sich in Angriffsformation majestätisch durch die Wüste, zusammengesetzt aus etlichen texturierten Polygonen, denen man die digitale Herkunft nicht ansieht. Die Panzergruppe feuert auf den Gegner, während A-10-Erdkampfflieger und Hubschrauber in der Ferne ebenfalls röhrend ihre äußerst tödlichen Geschosse auf den Weg bringen.



Ohne Unterstützung aus der Luft ist auch der beste Panzerzug hilflos.



Äußerst detailliert rumpeln die Panzer dem Feind entgegen in Richtung Front.



Flammen und dunkler Rauch am Horizont verheißen nichts Gutes.

M1 Tank Platoon 2 hat mit dem acht Jahre alten Vorgänger gerade mal das Szenario und den Namen gemein. Schränkte seinerzeit die selbst für damalige Verhältnisse häßliche Klötzchengrafik den Spielspaß merklich ein, sind in der modernen Fassung sämtliche Objekte und Fahrzeuge voll animiert. Ketten rumpeln, Rampenschlepper von Schützenpanzern rasten klickend ein, und Feuerleit-Aufbauten schwenken ihre ringförmigen Türme zum Gegner.

Fit auf jeder Position

Als Kommandeur eines Bataillons erteilen Sie Ihren Platoons auf einer Übersichtskarte selbst komplexere Befehle wie kombinierte Angriffs-Rückzugmanöver. Hier fordern Sie auch Artillerie- und Luftunterstützung von Hubschraubern oder A-10-Fliegern an. Während dabei eher strategisches Geschick erforderlich ist, können Sie Ihr Talent als Schütze oder Fahrer in jedem beliebigen Panzer unter Beweis stellen. Als Kanonier müssen Sie vor allem die Eigenheiten der Waffensysteme ins Kalkül ziehen. Fahrer sollten allzu unbedachte Steuerbewegungen vermeiden, da sonst schnell die Laufketten verkanten.

Treffer und ihre Folgen

Die Detailverliebtheit der Designer geht noch ein ganzes Stück weiter. Explodiert die Munition im Geschützturm, fahren automatisch Schutzschilde hoch, um die Besatzung vor heimtückischen Splittertreffern zu schützen. Die Aktiv-Panzerung wird im Laufe des Gefechts je nach Beanspruchung an bestimmten Stellen immer dünner, und mit ausreichender kinetischer Energie durchschlagen die Geschosse auch schon mal zwei eng hintereinander stehende Fahrzeuge.

Bei allem Realismus und den damit verbundenen komplexen Berechnungen im Hintergrund soll Tank Platoon 2 trotzdem auf 90-MHz-Pentiums flüssig ablaufen. Berücksichtigt man, daß im Multiplayer-Modus auch noch 16 Spieler gleichzeitig verwaltet werden sollen, bleibt dieses hehre Ziel hoffentlich nicht nur ein frommer Wunschtraum der Entwickler. Doch bis zum März hat Micropose ja noch Zeit zum Tunen. MIC



In den Dörfern verschanzen sich Soldaten mit Panzerfäusten.

M1 Tank Platoon 2

Genre:	Panzersimulation	Hersteller:	März '98
Termin:	Microprose	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Die Grafik sieht viel besser aus als in Armored Fist 2, und spielerisch wird mehr geboten als bei iM1A2 Abrams. Deshalb verspreche ich mir von M1 Tank Platoon 2 nicht weniger als die bislang beste Panzersimulation!«



Prächtiges Echtzeit-Rollenspiel

Baldur's Gate

Rollenspieler mit PC können ihre Würfel, Bleistifte und Tabellen weglegen – bald erscheint Baldur's Gate.



Zwei unserer Helden kämpfen mutig mit vier Wolfsmenschen.

Auf CD: Video-Preview

Von den vielen Rollenspiel-Welten ist TSRs Advanced Dungeons and Dragons wohl eine der bekanntesten. Ihre ausgeklügelten Regeln und der interessante Fantasy-Background ziehen nach wie vor unzählige Spieler in ihren Bann. Interplay schickt Sie nun auf eine Reise nach Baldur's Gate, einer geheimnisvollen Stadt in der Region Faerun. Dort gelten die Original-Regeln von Advanced Dungeons and Dragons, die allerdings in Echtzeit umgesetzt wurden, um Ihr Abenteuer dynamischer zu gestalten. Wer mag, darf aber auch Runde um Runde durch Faerun wandern.



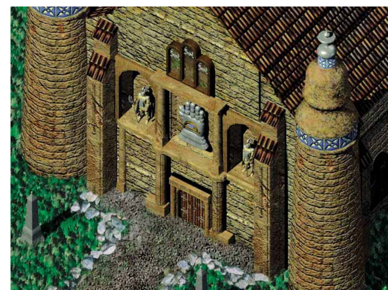
In Tavernen erfahren Sie immer die heißesten News.

Die glorreichen Sechs

Sie beginnen Ihr Abenteuer als Waisenkind in der Burg Candlekeep. Auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit erforschen Sie die Spielwelt und kämpfen gegen über 60 Monstertypen – vom kleinen Kobold bis zum gewaltigen Drachen. Sie werden angeblich mit Hunderten von NPCs um Waffen und Rüstungen schachern, einen Plausch halten oder wertvolle Informationen austauschen. Bis zu fünf Mitstreiter gesellen sich zu Ihnen, die Sie einzeln oder als Gruppe steuern. Im Spielverlauf entstehen innerhalb des Teams Animositäten oder besonders dicke Freundschaften. Außerdem stehen Ihnen über 50 Zaubersprüche zur Verfügung, mit denen Sie Ihren Widersachern kräftig einheizen. Auf Ihren Streifzügen sollen fast 100 Aufgaben auf Sie warten. Mal sind verzauberte Artefakte aufzuspüren, mal besonders grausame Bestien zu eliminieren oder sagenhafte Waffen zu stehlen. Ihr Tun wirkt sich auf den Verlauf der Story aus. So verscherzen Sie es sich mit einem ganzen Dorf, wenn Sie einem seiner Bewohner Böses antun.

Fesche Diablo-Grafik

Sie blicken immer aus isometrischer Perspektive auf das Geschehen herab – genau wie in Diablo. Im Gegensatz zum Blizzard-Bruder gibt's bei Baldur's Gate Höhenstufen. Ihre Protagonisten klettern über Felsen, steigen Treppen empor oder purzeln in Fallgruben. Die weite Landschaft ist mit Burgen, Dungeons und Gruften gespickt, die neue Waffen und Ausrüstung, aber auch feindselige Zeitgenossen bergen. Bei Kämpfen werfen Explosionen und Feuerbälle Licht und Schatten in der Hi-Res-Umgebung. MD



Imposant: der Tempel von Helm.



Im düsteren Tunnel kommen uns zwei Unholde entgegen.

Baldur's Gate

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	März '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Die Grafik ist wirklich beeindruckend. Und endlich darf ich wieder eine ganze Heldengruppe führen – das habe ich seit Dungeon Master 2 vermißt.«

Klein, kleiner, Micro Machines

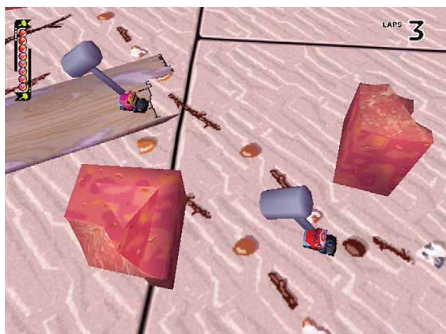
Micro Machines V3

Zentimetergroße Buggys und Boote jagen über Frühstücksteller, Gartenteiche oder Billardtische. Mit dieser Rezeptur geht der Mehrspieler-Kult zum dritten Mal auf Erfolgskurs.



Die Boote weisen ein völlig anderes Fahrverhalten auf als Landfahrzeuge.

Was den deutschen Kiddies ihre Matchbox-Autos, sind in Englands Kinderstuben die noch kleineren Micro Machines. Die Miniaturausgaben echter Fahr- und Flugzeuge spielen auch die Hauptrolle in Codemasters' erfolgreicher Rennspielserie, die sich vor allem als Multiplayer-Spektakel einen Namen gemacht hat. Micro Machines V3 knüpft spielerisch an die Vorgänger an, wartet aber mit einer komplett neuen 3D-Grafik-Engine auf. Bis zu acht Spieler übernehmen das Steuer eines der winzigen Gefährte und versuchen, sich von der ungewöhnlichen Umgebung möglichst wenig ablenken zu lassen.



Niederschmetternd: Beide Trucks haben das Hammer-Extra aufgesammelt.

Über Block und Stein

Knapp 50 Kurse, die sich in sechs verschiedene Themenbereiche aufteilen, sorgen für wochenlanges, ungebremstes Rennvergnügen. Spritztouren über Schulbücher stehen dabei ebenso auf dem Stundenplan wie kalorienreiche Ausflüge über den üppig gedeckten Frühstückstisch. Doch nicht nur die Pisten sind abwechslungsreich: Insgesamt 32 Untersätze vom Jeep bis zum Luftkissenboot warten auf ihren Einsatz. Erstmals wird der Sieger nicht mehr ausschließlich durch das fahrerische Können ermittelt. Wenn die grammschweren Plastikpanzer an die Startlinie rumpeln, dürfen Sie den Gegner auch mit roher Waffengewalt stoppen.

Spaßiges Chaos vor dem Monitor

Die Micro Machines-Reihe bezieht ihren Reiz und Ruhm ohne Zweifel aus dem kultverdächtigen Mehrspieler-Modus. Dazu bedarf es außer einer ausreichenden Anzahl guter Joypads noch nicht einmal besonderer Hardware. Ähnlich wie bei Worms 2 sind kommunikationsarme Netzwerkpartien zwar möglich, aber nicht das Optimum. Vielmehr kommt erst bei vier Piloten vor einem PC richtige Party-Stimmung auf. Das Prinzip ist einleuchtend: Es gibt keinen Splitscreen, sondern für alle Fahrer den gleichen Bildschirm. Wer den Anschluß verpaßt und nach hinten rausfällt, bekommt einen Fehlerpunkt. Mit einer bestimmten Anzahl davon scheidet man komplett aus; dieses Spielchen geht so lange, bis nur noch der strahlende Sieger übrigbleibt. Bonus-Symbole statten Sie beim Überfahren mit einigen Gemeinheiten aus, mit denen Sie der Konkurrenz Feuer unter dem Dach machen können. Dazu eignen sich besonders die Feuerbälle, doch auch der Riesenhammer hinterläßt garantiert einen bleibenden Eindruck.


Milchpfützen und Honigkleckse behindern auf den Eßtisch-Strecken die Fahrt.

Micro Machines V3 setzt weiterhin auf die bewährte Vogelperspektive, ist jedoch diesmal komplett aus Polygongrafik zusammengesetzt. Das Spiel unterstützt 3Dfx-Karten; über den Support anderer Modelle wird noch nachgedacht. MG

Micro Machines V3

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Codemasters
Termin:	Februar ´98	Ersteindruck:	Gut

Michael Galuschka: »Micro Machines V3 beweist, daß es für motivierendes Multiplayer-Vergnügen weder ein Netzwerk noch fliegende Körperteile braucht. Der Solo-Spaß läßt sich noch nicht abschätzen.«



Hektische Märchenschlachten

Warhammer: Dark Omen

Abermals galoppieren Fantasy-Ritter gegen Orks und Untote. Als Söldnerchef streben Sie nach Ruhm und Reichtum und retten nebenbei ein Königreich.



Während Pfeile auf unsere Kavallerie prasseln, hält ein Feuerzauber die Orks auf.

Vor einem Jahr erschien Mindscapes Umsetzung des Tabletop-Erfolgs Warhammer. **Im Schatten der gehörnten Ratte** begeisterte mit realistischen Schlachten, schreckte aber viele Spieler durch komplizierte Bedienung ab. Jetzt hat Electronic Arts von Mindscape die Rechte am fast fertigen Nachfolger erworben. Die Untoten-Armeen des dämonischen Dread King und Ork-Horden bedrängen das Imperium. Im Echtzeit-Strategiespiel **Dark Omen** folgen Sie dem König und rücken als Söldnerhauptmann 30 Missionen lang den Grünhäuten auf den Pelz. Anders als bei anderen Genrevertretern verläuft die Handlung nicht linear: An Schlüsselpunkten können Sie Ihren nächsten Einsatz wählen. Ihre Entscheidungen wirken sich auf die nachfolgenden Gefechte aus. Wenn Sie beispielsweise lieber einen Ork-Führer jagen, statt eine Burg vor Untoten zu beschützen, müssen Sie das Gemäuer bald wieder zurückerobern.



Auch in Eis und Schnee geht es heiß her.

Epische Schlachten

Treffen Sie bei Ihrem Marsch über die Landkarte auf Feindkolonnen, wird in den Echtzeit-Modus geschaltet. **Dark Omen** spielt auf Regimentsebene, Sie kommandieren kleinere Truppenverbände statt einzelner Einheiten. Nur wenige Figuren, wie die Meistermagier, können Sie individuell anwählen. Am Anfang befehligen Sie eine Handvoll Formationen, später wächst Ihre Truppe zur Armee heran. Damit Sie im Kampfgetümmel nicht den Überblick verlieren, wie das beim Vorgänger oft der Fall war, wurde das Interface vereinfacht und erinnert jetzt an **Command & Conquer.** Trotzdem wurden alle strategischen Feinheiten, wie das Wechseln der Aufstellung und das Magiesystem, beibehalten.

Fantasy-Welt in 3D

Die dreidimensionale High-Color-Landschaft läßt sich frei drehen und zoomen. Geländeeigenschaften wie Hügel, Flüsse und Seen dienen nicht nur der Optik, sondern beeinflussen das Kampfgeschehen. Infanterie schleicht sich hinter Bäumen heran, auf Hügeln postierte Katapulte haben eine erhöhte Reichweite. Das Gefechtssystem simuliert Schwerkraft und realistische Sichtlinien. Durch die naturgetreue Umgebung entsteht eine Schlachten-Simulation mit »Mittendrin-Effekt«. Man hört förmlich die Rösser schnauben...



Mit Kanonen gegen attackierende Untote.

Wem der Computergegner keine Herausforderung mehr bietet, der darf über Netzwerk oder Internet gegen einen realen Mitspieler antreten. Die menschliche Seite steht ebenso zur Auswahl wie Untoten- und Orkarmeen. RS

Warhammer: Dark Omen

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Februar '98	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Wenn Dark Omen die kleinen Unstimmigkeiten des Vorgängers beseitigen kann, erwartet uns ein packender Schlachten-Simulator.«

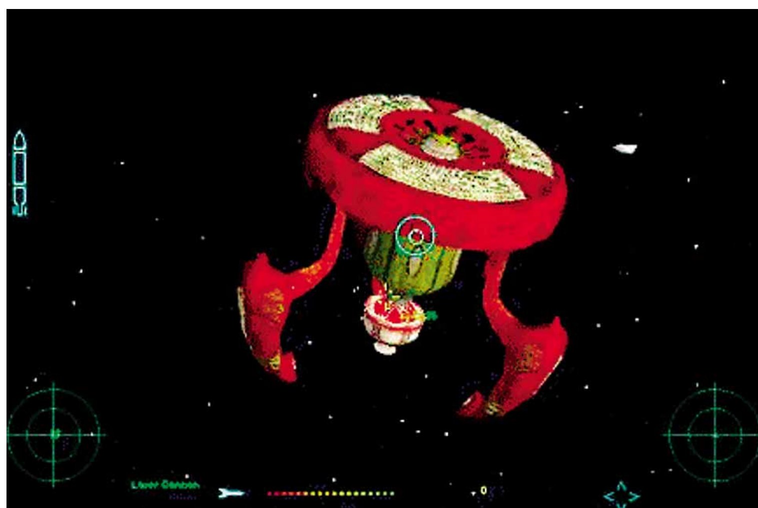
Ein Strategiespiel hebt ab

X-COM Interceptor



Der Mutantenkrieg mutiert: Bislang bekämpften Sie die X-COM-Aliens rundenweise, demnächst per Lasergeschütz in heißen Weltraum-Action-Kämpfen.

Das war zuviel für unseren Planeten: In drei X-COM-Spielen hat der Kampf Erdlinge gegen blutrünstige Außerirdische derart viel Zerstörung hinterlassen, daß die Menschen sich nach einer neuen Heimat umsehen müssen. Sie wagen sich in die Tiefen des Alls – und stehen den gefürchteten Feinden bald erneut gegenüber. Die ersten drei X-COMs waren waschechte Taktikspiele, in X-COM Interceptor dagegen nehmen Sie im Cockpit eines Raumfliegers Platz. Zwischen galaktischen Nebeln und schwarzen Löchern gehen Sie den bösartigen Wesen vom fremden Stern per Laserstrahl und hitzesuchender Rakete an den außerirdischen Stehkragen.



Unser Raumflitzer im Anflug auf eine gegnerische Raumstation.

Jäger für alle Fälle

Am Steuerknüppel von drei flotten Schiffen hetzen Sie die Aliens. Jeder Ihrer Raumjäger soll sich deutlich von den anderen unterscheiden. Der kleinste und wendigste Kämpfer eignet sich für Schlachten gegen Alienjäger, während Sie mit den beiden größeren Frachter oder Stationen angreifen. Das aus den strategischen Vorgängern bekannte Ressourcen- und Technologie-Management soll wieder eine wichtige Rolle spielen – auch hier dürfen Sie zerstörte Vehikel nach Elektronik oder Rohstoffen durchsuchen. In X-COM Interceptor statten Sie damit allerdings nicht die Mitglieder Ihres Teams aus, sondern spendieren den Weltraumjägern neue Waffen, kräftigere Schilde oder einen flotteren Antrieb. Welches Schiff und welche Systeme Sie dabei bevorzugen, soll dann den Verlauf der Handlung mitbestimmen.



Verchromte Armaturen glänzen in der Cockpit-Ansicht.



Hier statten Sie Ihr Schiff mit neuen Waffen aus.

50er-Jahre-Raumschiffe

Der Grafikstil der interstellaren Alienhatz orientiert sich an den Strategiespielen: Auch Interceptor soll ungewöhnliche Retro-Optik statt blankpolierter Hightech-Fassaden bieten; die Cockpits der Raumflieger erinnern leicht an Ami-Schlitten aus den 50er-Jahren. Sie sollen sowohl in einer umfangreichen Kampagne als auch in Mehrspieler-Partien mit bis zu 16 Teilnehmern Hand an den Nachbrenner legen können. PS

X-COM Interceptor

Genre: Weltraumspiel
Hersteller: Microprose
Termin: 2. Quartal 98
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »X-COM im Weltraum – werfen die Strategicals nicht mehr genug Geld ab, oder warum soll die Taktikserie plötzlich zum Actionspiel mutieren?«

Bombast-Weltraumaction

Wing Commander Prophecy



Der fünfte Teil der Erfolgs-Weltraumserie besinnt sich auf alte Tugenden: Mehr Spiel, weniger Film. Dank neuer Grafik-Engine balgen sich in den prächtig animierten Schlachten Dutzende von Raumschiffen gleichzeitig.

Echte Spielgrafik: Wir rasen durch die mächtige Explosionswolke des von uns zerstörten Tankers.





Das gefährlichste Schiff der Aliens ist der Dreadnought-Schiffszerstörer, der einem Kraken ähnelt.

Seit 1990 horcht die Spielebranche auf, wenn ein neuer **Wing Commander** erscheint: Jede Fortsetzung war bislang gleichbedeutend mit noch aufwendigerer Weltraum-Action und noch höheren Hardware-Anforderungen. Jetzt ist der fünfte Teil ins All gestartet, **Wing Commander Prophecy**. Und obwohl der Übervater der Serie, Chris Roberts, nichts mehr damit zu tun hatte, wird der ewige Kampf Gut gegen Böse so prächtig und spannend zelebriert wie nie zuvor.

Facts

- 36 Missionen
- 10 Simulator-Missionen
- 7 steuerbare Schiffe
- 12 Gegnertypen
- 6 Großschiffe
- 3 CD-ROMs

Megaträger Midway

Der Kampf gegen die Kilrathi ist Vergangenheit, der Aufstand der Grenzwelten längst niedergeschlagen. Trotzdem beschließt die terranische Föderation den Bau von zehn Megaträgern, von denen jeder einen ganzen Galaxiequadranten verteidigen kann. Als erstes Schiff der neuen Trägerklasse läuft die TCS Midway vom Stapel, die auf ihrem Jungfernflug vom alten Kriegshelden Chris Blair (alias Mark »Skywalker« Hamill, dieses Mal mit adrettem Bärtchen) begleitet wird. Die Midway kann bis zu 250 Jäger aufnehmen, aufgeteilt in drei Geschwader. Doch davon sind erst zwei an Bord, die Aufklärer der Diamond Backs und die schweren Jäger der Black Widows, bei denen der alte Maniac mitmischt. Da Origin meint, daß sich moderne Spieler nicht mehr mit einem alternden Ex-Star-Wars-Helden identifizieren wollen, übernehmen Sie die Rolle von Lieutnant Casey, einem Greenhorn frisch von der Space-Akademie.

Mörder-Insekten

Während die Piloten noch versuchen, mittels Duftbäumchen den Neuwagen-Geruch aus ihren Erstbezugs-Kojen zu vertreiben, kommt ein Notsignal aus dem Kilrah-System. Ein unbekannter Aggressor hat die Kilrathi angegriffen und vernichtet. Die Nachforschungen ergeben, daß es die Menschheit mal wieder mit einer ganzen Rasse von Oberbösewichtern zu tun bekommt: Insektenartige Aliens, deren organisch wirkende Jäger, Bomber und Großkampfschiffe an Mantas, Muränen und Kraken erinnern. Sie sind noch aggressiver als die ehemaligen Staatsfeinde von Kilrah, und wollen gleich das ganze Universum in die Dunkelheit befördern. Ein riesiges Wurmloch im Kilrah-System ist der Zugang zum von Menschen kontrol-

Jörg Langer



Adrenalin-Overdrive

Um die eigene Achse drehend stürze ich nach unten und lasse die verfolgende Moray in eine Mine knallen. Während die Strahlenblitze zweier Geschütztürme nach mir greifen, sprenge ich einen dritten mit vier Dragonflys in die Luft. Von links knabbert ein Squid an meinen Schilden, doch ich bleibe weiter hinter meinem Opfer: Ein feindliches As, das sich mit seiner Skate durch die Aufbauten eines gigantischen Dreadnoughts schlängelt. Plötzlich öffnen sich die kilometerlangen Fangarme des Riesenschiffs, das nun einem mondgroßen Alptraum-Kraken ähnelt. Meine IR-Rakete trifft ins Schwarze, zwei Full-Guns-Salven zerreißen das Heck meines Gegners. Jetzt nichts wie weg, der Schleudersitz-Knopf blinkt schon hektisch ...

Präsentations-Overkill

Nie hatte ich so sehr das Gefühl, mitten in einer Raumschlacht zu sein. Die Grafik von Prophecy läßt eine Laserkaskade nach der anderen das stimmungsvoll in Grün und Rot getauchte All erleuchten. Die Massenschlachten halten das Spiel bis zum Schluß spannend. Und das, obwohl die Missionen praktisch keine Planung erfordern. In diesem Punkt wirkt Prophecy im Vergleich zu Balance of Power sehr schwach. Außerdem stört mich die unflexible Steuerung und die eher müde Story. Mußte man unbedingt den alten Mark Hamill nochmal vor die Kamera lassen? Mit seiner geradlinigen, aber superb verpackten Dauer-Action könnte man Prophecy als Astronauten-Fast-Food verunglimpfen. Doch ich habe nichts gegen ein solches Trivialgewitter – solange es wie hier ein echtes Gewitter ist.

Interview



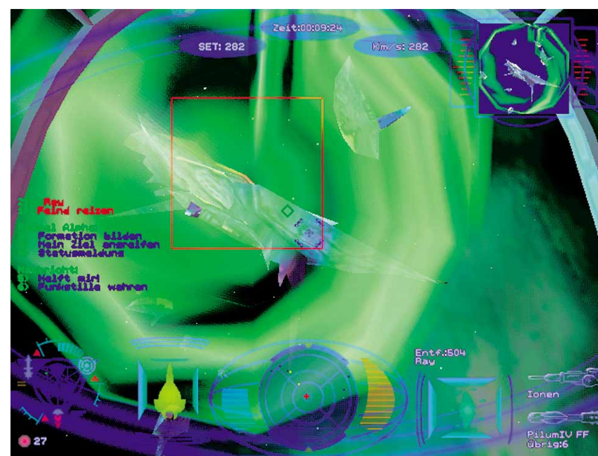
Wir sprachen mit Dave Downing, verantwortlich für das Gesamtkonzept von WC Prophecy.

GameStar: Worauf bist du besonders stolz?
Dave Downing: Auf das Flugverhalten der Aliens, wenn sich mehrere Schiffe zusammenschließen. Es war verdammt schwierig, das in der KI umzusetzen, macht aber viel von der Persönlichkeit der Biester aus.
GameStar: Vermißt Du irgendetwas?
Dave Downing: Ich wünschte, wir hätten die Orden nicht wieder rausschmeißen müssen. Wing Commander war immer ein bißchen um diese Belohnungen herum aufgebaut.
GameStar: Was ist nun mit Multiplayer?
Dave Downing: Wir setzen uns im Januar '98 zusammen und überlegen dann, was wir damit machen. Unser großes Ziel ist eine Art Wing Commander Online. Wir werden klären, ob uns ein Mehrspieler-Prophecy einen Schritt näher dahin bringt.
GameStar: Von Origin hört man fast nichts zu den Zwischensequenzen.
Dave Downing: Prophecy hat nur halb so viele Filme wie der Vorgänger. Wie machen da kein großes Geschrei drum. Die Videos sind jetzt ein ganz normaler Bestandteil des gesamten Spielerlebnisses. Hauptsächlich geht es uns aber um die Weltraumschlachten.
GameStar: Sind Spiele-Videos so verpönt?
Dave Downing: Ja. Kein Wunder nach all dem Schrott, der schon veröffentlicht wurde. Wir wollen, daß der Spieler mitmacht und nicht, daß er passiv dasitzt und sich einen Film anguckt. Wenn schon Videos, dann muß das Ganze sehr gut ausbalanciert sein.

lierten Teil der Galaxie. Und das Schlimmste: Die schier übermächtigen außerirdischen Streitkräfte, mit denen die Piloten der Midway um ihr Leben kämpfen, scheinen nur die Vorhut der eigentlichen Invasionsmacht zu sein ...

Rasante Grafik

Während es vom dritten Serien-Teil zum vierten kaum Verbesserungen gab, präsentiert sich Prophecy generalüberholt. Selbst ohne 3D-Karte wird das Geschehen prächtiger dargestellt als alles, was Ihnen bislang an Weltraum-Kost über den Monitor geruckelt ist. Sterne dienen als Lichtquellen, die sämtliche Objekte perspektivisch korrekt beleuchten. Riesige Großkampfschiffe sind nicht nur Verzierung im Hintergrund, sondern stellen den Schauplatz für wilde Dogfights. Die Explosionen sind schöner als je zuvor; wenn ein Tanker in die Luft geht, scheint man sich inmitten einer Hochhaus-Sprengung zu befinden. Wer eine 3D-Karte sein eigen nennt (bevorzugt 3Dfx), kommt in den Genuß von Transparenzeffekten, mehr Farbtönen, Lichtreflexionen und aufwendigeren Texturen. Trotz aller Grafikpracht läuft das Spiel auch auf normalen PCs. Origin gibt zwar als Minimum (ohne 3D-Karte) einen Pentium 166 an, was aber übertrieben ist: Mit heruntergeschalteten Details und ohne zusätzliche 3D-Effekte sieht Prophecy immer noch gut aus und läuft schon auf einen Pentium 133 fast flüssig.



Die in einem grünen Lichtreifen explodierende Ray wird gleich mehrere Remora-Minischiffe zurücklassen, die dann wütend weiterkämpfen.


Die Triebwerke des ungeheuer flinken Vampire-Jägers sind vertikal drehbar.

Im Weltall viel Neues

Die Klagen vieler Fans, die bei Wing Commander 4 und Privateer 2 Cockpits vermißt haben, sind nicht ungehört geblieben – Sie können die Steuerkanzeln nun zuschalten. Das sind dann freilich nicht die unbeweglichen Pixelgrafiken vergangener Tage, sondern sich bewegende, dreidimensional wirkende Polygonstrukturen, die sogar im Schein unterschiedlicher Lichtquellen glänzen. Die Energiezuweisung wurde vereinfacht; Sie halten die »P«-Taste gedrückt und legen per Joystick oder Maus die Verteilung zwischen Schilden, Waffen und Triebwerk fest. Auf ähnliche Weise stellen Sie komfortabel die vordere und hintere Schildstärke ein. Der größte Kritikpunkt an der Serie wurde behoben: Das Verhältnis von Drumherum und Flugaction hat sich deutlich zugunsten letzterer verschoben. Zwischen den Einsätzen irren Sie nicht

Alle Wing Commander im Überblick

Wing Commander – Dezember '90



Das Original! In Wing Commander kämpfte man an Bord des heruntergekommenen Raumkreuzers Tigers Claw gegen die Kilrathi. Für damalige Verhältnisse war WC 1 eine absolute Grafikorgie, die den Rechnern Höchstleistungen abverlangte. Statt Polygon-Raumschiffen schob die Grafik-Engine grob aufgelöste und platte Bitmap-Bilder so durchs Weltall, daß der Eindruck räumlicher Tiefe entstand.

Wing Commander 2 – Dezember '91



In Sachen Grafik-Engine tat sich bei Teil 2 nicht viel, dafür waren die Zwischensequenzen überwältigend. Tarnkappenbomber der Kilrathi zerstörten die Tigers Claw, und nur der Held hatte es gesehen. Der Spieler sollte seine Unschuld beweisen und den tatsächlichen Übeltäter aufspüren. Wer während der Flüge Sprachausgabe hören wollte, mußte 50 Mark für's Speech Accessory Pack berappen.

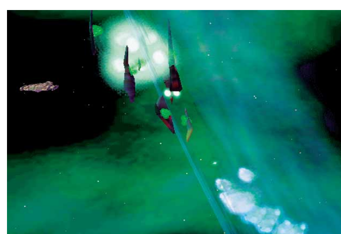
mehr auf dem Mutterschiff herum, sondern besuchen (wie in **WC 1**) die Bar, führen dort maximal ein Gespräch, schauen sich die Abschußliste an und fliegen dann den nächsten Einsatz.

Massenschlachten

Alle bisherigen Serienvertreter mußten schummeln, um Massenschlachten darzustellen. Nachdem eine Gruppe von Gegnern besiegt war, teleportierte sich flink die nächste heran. Nicht so bei **Wing Commander 5**: Im Test durften wir uns manchmal mit zwei Dutzend Gegnern inklusive Großraumschiffen gleichzeitig vergnügen, teilweise wurden wir von mehr als zehn befreundeten Jägern (und sogar der Midway) begleitet. Die Kämpfe finden häufig zwischen Großkampfschiffen statt. Dabei glaubt man tatsächlich, Feindpiloten über einen riesigen Träger zu jagen – und nicht, in einer Dia-Vorführung zu sitzen. Zahlreiche Funksprüche, Treffergeräusche und Detonationen tragen zur Stimmung bei. Überall blitzt es, ziehen Raketen Rauchschweife hinter sich her, kommen Alienflieger ins Trudeln und zerbersten in grellen Farb-Kaleidoskopen. Die anderen Piloten beschimpfen die Insektoiden mit Nettigkeiten wie »Ich werde deine Fühler verknoten«.



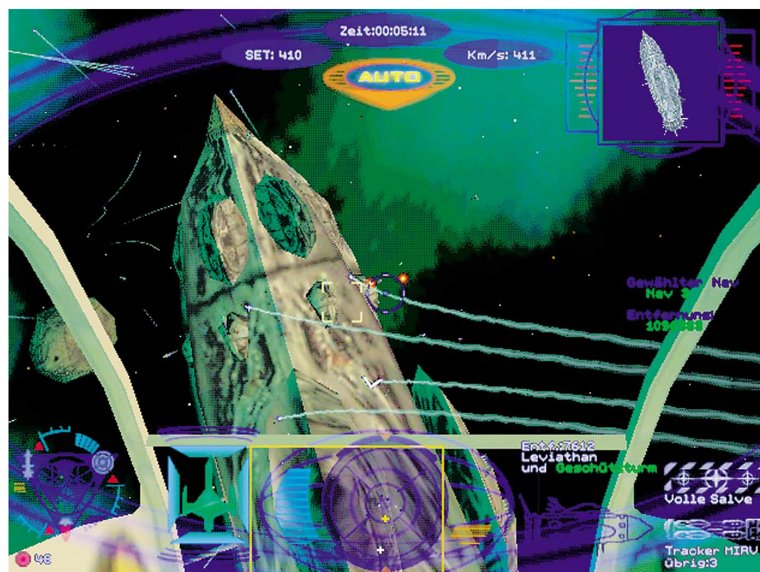




Licht, Galaxienebel und Explosionen sorgen für farbenprächtige Szenen.

Hightech-Killer

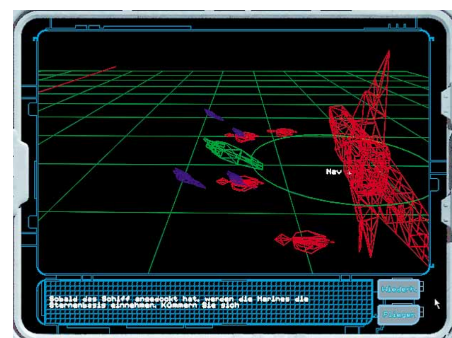
Eigentlich würde ein schlauer Midway-Pilot angesichts der Alien-Übermacht zum Arzt gehen und sich krankschreiben lassen. Geht aber schlecht, da die nächste Praxis außerhalb des Trägers einige Lichtjahre entfernt ist. Die private Kapitulation ist auch nicht zu empfehlen, denn die Insekten kümmern sich überaus sorgfältig um jeden Gefangenen (bevor sie ihn als Futter benutzen). Bleibt also doch nur der Kampf – zum Glück in den besten Kriegsmaschinen, die jemals gebaut wurden. Die sieben Jägertypen der Konföderation teilen sich in Aufklärer, schwere Angriffsmaschinen und Bomber auf. Außerdem gibt's einen Abfangjäger, der zusätzlich zum normalen Afterburner einen Booster mitführt, der ihn auf fantastische 3.000 km/s beschleunigt (Nachbrenner-Maximum: 1.500 km/s). Die Schiffe sehen äußerst detailliert aus, bei einigen drehen sich sogar die Triebwerke zwecks engerer Wendekreise. Stärker als im Vorgänger unterscheiden sich die Flugeigenschaften, so steuert sich ein Bomber wie ein Sattelschlepper mit 150 km/h auf einer vereisten Startbahn.



Zahlreiche Raketen, an ihrem Rauchschweif zu erkennen, schießen auf den Leviathan zu.

Raketen statt Mückenspray

Die bis zu drei Kanonentypen eines Schiffs lassen sich mal wieder als volle Salve abfeuern (die stark an der Schiffsenergie zehrt), wie gewohnt erleichtert Ihnen eine Vorhalte-Markierung das Zielen. Die Sturmfeuerkanone ist das futuristische Äquivalent zum Maschinengewehr; als einzige Waffe frißt sie Munition an Stelle von Schiffsenergie. Bei den Raketen sind einige nette Varian-



Jeder Einsatz wird vorher detailliert erklärt.

Wing Commander Academy – Oktober '93

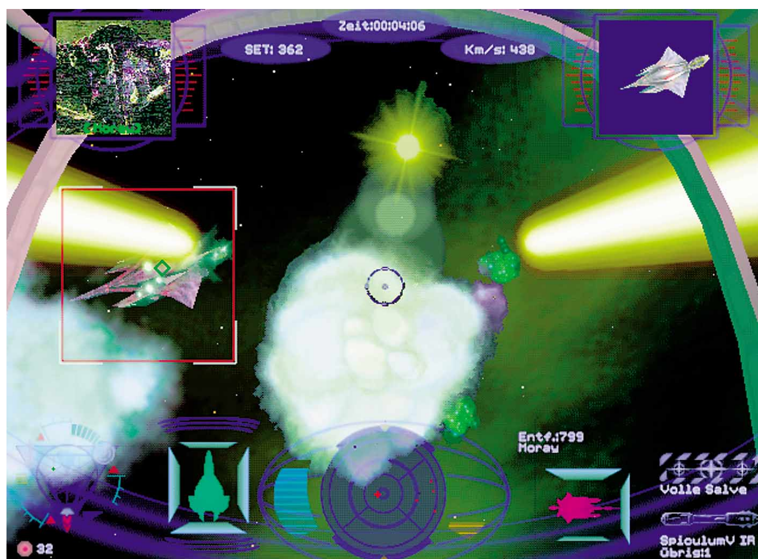


Hinter Academy verbarg sich anno '93 der Missions-Editor, mit dem Origin bereits die Add-ons zu Teil 2 gebastelt hatte. Mit ein paar Mausklicks bestimmte man die Anzahl der Nav-Points und verteilte Raumschiffe, Asteroiden und Bojen. Wem das zuviel war, der ließ sich Zufallseinsätze entwerfen oder kämpfte sich durch immer stärkere Kilrathi-Wellen. Ein durchweg langweiliges Programm.

Privateer – November '93

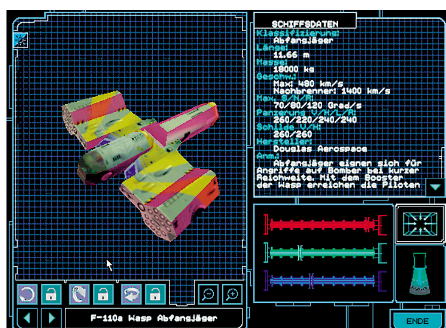


Privateer hatte sich viel von Elite abgeschaut. Statt einer festgelegten Handlung zu folgen, genoß man weitgehende Freiheiten und transportierte mit einem von vier Raumschiffen Getreide durch das All, plünderte Transporter aus oder erledigte bezahlte Kampfaufträge. Erst allmählich entfaltete sich eine spannende Story um ein außerirdisches Artefakt. Die Deluxe Version bot auf CD durchgehende Sprachausgabe sowie das Add-on Righteous Fire.



Innerhalb weniger Sekunden schicken wir zwei Morays in den Insektenhimmel.

ten hinzugekommen, allen voran die Schwärmer: Vier Geschosse gleichzeitig jagen auf das anvisierte Ziel zu und schlagen in Halbsekunden-



Die Datenbank kennt nur die eigenen Schiffe.

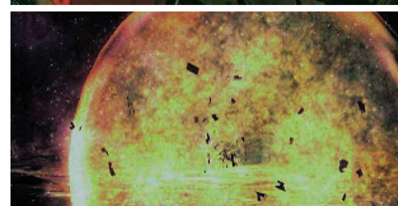
Abständen ein – da hilft kein Anti-Raketen-Düppel mehr. Der Smart-Marsch-flugkörper explodiert erst, wenn Sie den Abschußknopf wieder loslassen und entläßt sechs kleine Freund-Feind-Raketen, die sich selbständig ein Ziel suchen. Für wahre Stakkato-Salven empfehlen sich die Dragonfly-Raketenbehälter, die 36 ungelenkte Geschosse enthalten. Auf nahe Distanz decken Sie damit einen Kreuzer so mit Sprengköpfen ein, daß Sie sich in der entstehenden Kettenexplosion ohne Radar verfliegen würden. Die beiden Bomber Shrike und Devastator verfügen zusätzlich über einen bzw. drei Flaktürme. Mit denen halten Sie sich Gegner vom Leib, während Sie schnurgerade auf ein Großschiff zuhalten, bis ein zartes »Pling« verkündet, daß die Torpedos bereit sind.

36 Action-Missionen

Im Vorfeld wurde viel Wirbel darum gemacht, daß sich Teil 5 wieder auf die Qualitäten des allerersten Wing Commanders besinnen werde. Wer jedoch als Veteran der ersten Stunde einen ähnlich komplexen Missionsbaum wie bei **Wing Commander 1** erwartet (der ganze Kriegsverlauf änderte sich aufgrund Ihrer Leistungen), wird etwas enttäuscht. Die Handlung teilt sich kein einziges Mal auf. Dafür dürfen Sie fast jede der 36 Schlachten verlieren, ohne daß das Spiel zu Ende wäre. Vielmehr wird die Nachfolgemission etwas schwieriger, oder ein Kollege heimst den Ruhm ein. Auf solche Nuancen gehen auch die Funksprüche ein: Ein »Schade, daß Du die Jäger nicht alle ausschalten konntest« sorgt für zusätzliches schlechtes Gewissen, wenn man den Überraschungsangriff versaut hat und seine Staffel auf eine Armada alarmierter Feinde hetzt. Ansonsten gibt es nicht viel Kommunikation mit den Flügelpiloten; ein einfaches »Helft mir« oder »Greift mein Ziel an« ist das höchste der interaktiven Gefühle.

Gruß vom TIE Figher

Einige Details hat sich Origin beim Konkurrenten **X-Wing vs. TIE Fighter** entliehen. So gibt es Primär-, Sekundär- und Bonusziele, deren Erfüllungsgrad jederzeit abrufbar ist. Auch die bislang getätigten Funksprüche werden in



Die Zwischensequenzen bieten den gewohnten Mix aus Filmschnipseln und Animationen.

einer Liste gesammelt. Nach Missionsende folgt die Abrechnung. Je nach Trefferquote Ihrer Schüsse und Raketensalven, dem Beschädigungsgrad Ihres Stahlvogels und dem Erreichen der diversen Ziele erhalten Sie eine Prozentbewertung. Bei uns lag die nach allen Missionen

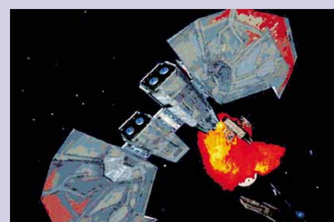
Alle Wing Commander im Überblick

Wing Commander Armada – August '94



Armada ist bislang die einzige Möglichkeit, im Wing-Commander-Universum gegen andere Spieler anzutreten. Neben einem reinrassigen Action-Modus durfte man in einer leicht strategisch angehauchten Kampagne ran, Vom Start weg hatte Armada mit technischen Schwierigkeiten zu kämpfen, und konnte sich, vor allem der mangelnden spielerischen Abwechslung wegen, nie richtig durchsetzen.

Wing Commander 3 – Januar '95



Erst drei lange Jahre nach Teil 2 hob wieder ein »richtiger« Wing Commander ab. Die Schiffe bestanden nun aus texturierten Polygonen; statt der gezeichneten Zwischensequenzen lieferte Origin auf vier CDs massig Videos mit echten Darstellern. Die Kilrathi im Muppet-Look fielen allerdings der Handlung zum Opfer – in der letzten Mission zerstörte man kurzerhand den Heimatplaneten der Miezekatzen.

Peter Steinlechner



Grandiose All-Action

Prophecy setzt in Sachen bombastische Weltall-Effekte neue Maßstäbe. So ein schönes Universum ist mir noch nicht auf den Monitor gekommen!
Es sieht klasse aus, wenn aus einem fremdartigen Alienjäger der Treibstoff leckt und die Biester wenige Sekunden später in einem gigantischen Feuerball explodieren.

Deutlich besser als im vorigen Wing Commander gefällt mir auch das Flugverhalten der Aliens. Die garstigen Insekten stellen sich am Lenkrad ihrer Raumflitzer relativ klug an, ohne daß mir allzu wilde Ausweichhaken langfristig den Spielspaß verderben – und trotzdem hat jeder Schiffstyp andere Manöver drauf. Wenn Sie ernsthafte Simulationsansätze erwarten, dann liegen Sie bei Prophecy falsch. Der fünfte Wing Commander spielt sich eher wie Descent im All – das aber grandios.

(wir haben als As gespielt) bei 77,7 Prozent – schauen Sie doch mal, ob Sie uns übertrumpfen können. In zehn interessanten Simulator-Einsätzen machen Sie sich mit diversen Kampfsituationen vertraut. Im Vergleich zu TIE Figher sind die Einsätze wesentlich actionlastiger und weniger taktisch; trotzdem muß man die großen Gefechte mit Übersicht und einem gewissen Plan angehen. Zu den schwersten Aufgaben gehört das Eskortieren von Transportern oder das Ausschalten feindlicher Träger.



Vier Schnappschüsse aus der In-Flight-Kommunikation.

Unflexible Steuerung

Als Eingabegerät empfehlen wir den MS Sidewinder. Um auch die Griffdrehung benutzen zu können, müssen Sie unter »Spielsteuerungen« im System-Menü von Win95 die Box »Ruderkontrolle« ankreuzen. Leider läßt sich weder der Joystick frei belegen, noch die Tastaturbelegung verändern – ein Anachronismus. Im Eifer des Gefechts passiert es dann auch häufig, daß Sie statt »E« (Düppel abwerfen) die »R«-Taste erwischen. Damit schaltet der Zielcomputer zwar brav von einem Teil des anvisierten Großschiffs zum nächsten (etwa vom Triebwerk zur Brücke), doch das beeindruckt die wenige Sekundenbruchteile später einschlagende Feindrakete wenig …

Mehr Spiel, weniger Film

Prophecy belegt mit drei CDs nur halb soviel Platz wie der Vorgänger. Das reduziert einerseits die Produktionskosten um circa 2 Mark pro Schachtel, andererseits tritt endlich wieder das eigentliche Spiel klar in den Vordergrund. Auf die Multiple-Choice-Gespräche müssen Sie nun ebenso verzichten wie auf aufwendige Filmkulissen. Meist sehen Sie in den Videos die Bar oder den Briefing-Raum; viele Szenen á la Auschecken am Missionscomputer tauchen mehrmals auf. Dafür sind die gerenderten Szenen so prächtig wie eh und je, und die In-Flight-Videos etwas abwechslungsreicher. Eine kleine, aber feine Änderung: Auf schnelleren Rechnern werden die Videos auf Wunsch endlich ohne die störenden, schwarzen Interlace-Zeilen abgespielt. LA



Ein Vampire-Jäger wacht über den andockenden Marine-Transporter.

Wing Commander Prophecy

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Origin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 450 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
P90, 3D-Karte, 32 MB, 4x CD oder P133, 32 MByte, 4fach CD	P133, 3D-Karte, 32 MB, 12x CD oder P166, 32 MByte, 12fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Actionreicher SF-Grafik-Overkill.

Alle Wing Commander im Überblick

Wing Commander 4 – April ’96



Wing Commander 4 setzte ganz auf das erfolgreiche Rezept des Vorgängers. Allerdings war in Preis der Freiheit alles noch ein bißchen größer und schöner. Roberts drehte den Film diesmal teilweise vor echten Kulissen. Die Grenzwelten begehrten gegen die Erden-Zentrale auf, und der Spieler mußte sich für eine Seite entscheiden. Dadurch konnte sich die Handlung für kurze Zeit aufspalten.

Privateer 2 – Dezember ’96

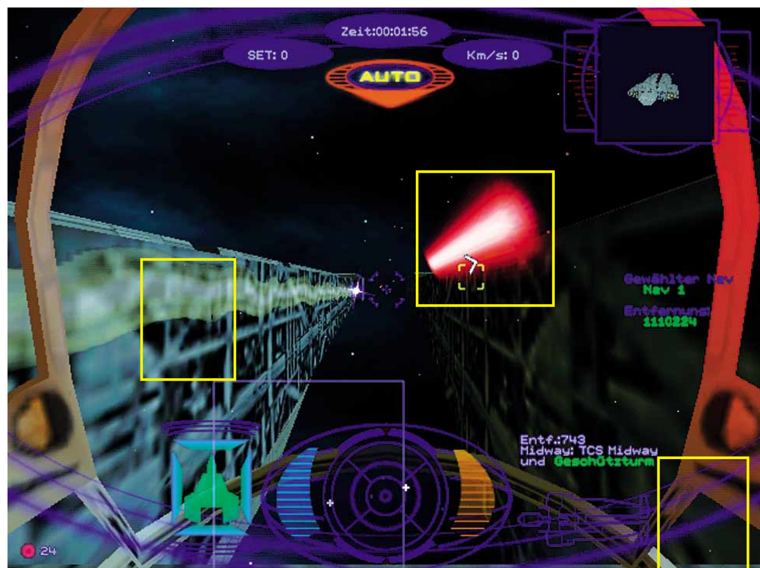


Wie die neueren Wing Commander setzte auch Privateer 2 auf kostspielige Filmsequenzen. Hauptsächlich war man damit beschäftigt, Waren auf dem einen Planeten einzukaufen und sie auf dem nächsten möglichst teuer wieder an den Mann zu bringen, um Geld für neue Schiffe und bessere Ausrüstung zu bekommen. Alternativ zum Dasein als Händler konnte man diverse Söldnermissionen erfüllen und der (insgesamt eher kurzen) Story folgen.

Das richtige Triebwerk für Wing Commander Prophecy

Raumfahrttechnik

Prophecy läuft mit und ohne 3D-Karte. Lesen Sie, wie gut und schnell.



GameStar-Pixeltest: Aus diesem Bild stammen die Ausschnitte rechts unten

Die Grafik-Engine von Prophecy unterstützt direkt 3Dfx- und per Direct3D alle anderen 3D-Karten. Auf langsameren Rechnern lassen sich etliche Details abschalten. Je nach Prozessor spielen Sie dann mit oder ohne Raketenspuren, Lens-Fare-Effekte und hochaufgelöste Texturen.

Software, ohne Details

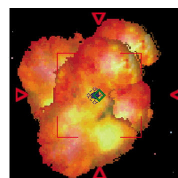
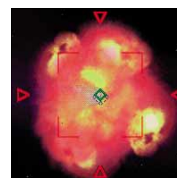
Wer weder eine 3D-Karte noch einen High-end-Prozessor hat, kann Prophecy zur Not bereits ab einem Pentium 100 spielen, muß allerdings, wenn Großkampfschiffe ins Bild kommen, spürbare Ruckler in Kauf nehmen. Normale Raumschlachten stellen den Programmcode ab einem Pentium 133 allerdings nicht vor Probleme. In Dogfights mit sehr vielen oder sehr großen Teilnehmern stockt das Bild zwar gelegentlich – allerdings nicht so stark, daß der Spielspaß festhängt.

Software, mit allen Details

Wenn Sie keinen 3D-Beschleuniger haben, können Sie ab einem Pentium 166 alle Grafik-Details einschalten. Auch dann gilt zwar, daß größere Raumschiffe wie die gewaltigen Alien-Zerstörer das Bild leicht ins Stocken bringen – aber letztlich flitzen Sie ab dieser Prozessor-Stufe flüssig durch das Weltall.

Direct 3D

WC 5 spricht gängige 3D-Karten über Direct3D an. Wer den Rendition-2100- oder Riva-Chip am Werkeln hat, bekommt bei nahezu identischer Grafik die gleichen Bildwiederholraten wie mit einer 3Dfx-Karte. Einige Beschleuniger der ersten Generation stellen transparente Texturen allerdings als schwarze Fläche dar oder weigern sich, die (eher unwichtigen) Farblichter abzuschalten. Ergebnis: geringfügig bessere Grafik, aber auch deutlich mehr Ruckeln als in der Nur-Software-Variante.

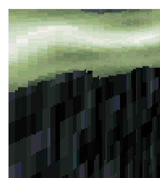
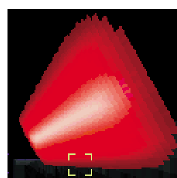
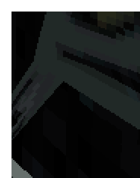
Explosionen: Links sehen Sie die Variante ohne, rechts mit 3D-Beschleunigung.

Mit 3Dfx fliegen Sie am besten

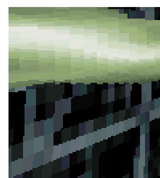
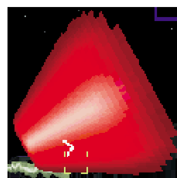
Auf Karten mit Voodoo Chipsatz sieht Prophecy am besten aus. Alle Spezialeffekte – von Tranzparenzen über Hintergrundtexturen im Weltraum bis zu farbigem Licht – lassen sich damit aktivieren. Außerdem läuft das Programm dank der nativen Unterstützung auch bei größeren Objekten ohne merkbare Aussetzer. PS

Prophecy Hardware-Check

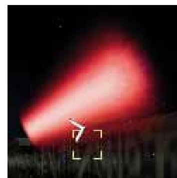
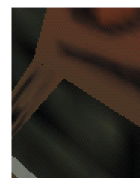
	Software Detail niedrig	Software Detail hoch	Direct 3D	3Dfx (nativ)
P-100	Leicht ruckelnd	Stark ruckelnd	Ruckelnd	Ruckelnd
P-133	Schnell	Leicht ruckelnd	Schnell	Schnell
P-166	Sehr schnell	Schnell	Sehr schnell	Sehr schnell
P-200	Sehr schnell	Sehr schnell	Sehr schnell	Sehr schnell

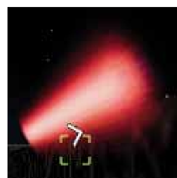
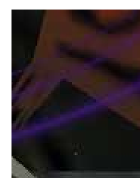
Ohne 3D-Beschleuniger, niedrigste Detailstufe.


Ohne 3D-Beschleunigung, höchste Detailstufe.

Direct 3D (hier mit einer Rendition-Karte).

Die beste Qualität bietet 3Dfx (wird direkt unterstützt).

Eine Prophecy-Mission in allen Details

Kampfeinsatz

Mit Karacho schießt Ihr Schiff aus der Midway ins dunkle Weltall – auf

Am Beispiel der 5. Mission zeigen wir Ihnen alle Einzelheiten eines Wing-

Start: Briefing – Midway

Alarm auf der Midway. Jägerverbände der Aliens sind unterwegs zu Frachtern der Konföderation. Gemeinsam mit zwei Flügelmännern sollen Sie Nav 1 bis Nav 7 aufklären und den Schiffen TCS Barklay und TCS Porter bei Nav 4 helfen.



08:03 Missionszeit – Midway



Die Schlacht um die Midway ist in vollem Gange. Grelle Explosionen und wild funkelnde Laserstrahlen erhellen das All. Mit Nachbrennern auf Maximum stürzen Sie sich ins Gefecht. Wenig später herrscht wieder Friede im All – in dieser Mission haben Sie es den Aliens gezeigt.

00:20 Missionszeit – Nav 1

Drei Morays greifen an. Flink und wendig, ist die Moray für konföderierte Piloten brandgefährlich. Gegen die Feuerkraft Ihrer drei Tigersharks hat das Alien-Trio keine Chance, schnell verglühen die Schiffe in gewaltigen Explosionen.



01:33 Missionszeit – Nav 2

Sie prüfen den zweiten Nav-Punkt: Alles ist friedlich, der Radar meldet keine Aliens. Voller Sorge, was Sie am nächsten Einsatzort erwartet, werfen Sie den Autopiloten an und fliegen weiter.

01:44 Missionszeit – Nav 3

Am dritten Nav-Punkt stoßen Sie auf weitere Morays der Insekten. Während Ihnen Lasergeschosse auf den Schiffsrumpf klatschen, hören Sie über Funk die gräßlichen Schreie vom Begleitschutz der Frachter. Ein unbekanntes Alien-Schiff entführt die Piloten. Kalter Schweiß rinnt Ihnen in die Augen: Können Sie wenigstens noch ein paar der Kollegen retten?



im Weltall

welche Gefahren müssen Sie sich einstellen?

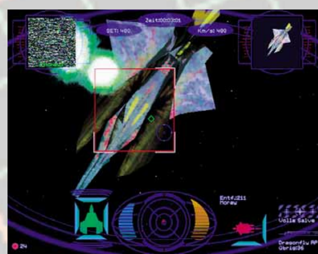
Commander-Prophecy-Einsatzes.

Facts

Die 36 Missionen von Prophecy:
- Midway verteidigen: 6
- Bomber oder andere Schiffe schützen: 7
- Großkampfschiffe ausschalten: 12
- Patrouillen/Dogfights: 8
- Sonstige: 3

07:47 Missionszeit – Nav 7

Sie stöbern wieder ein Trio Morays auf. Mitten im Kampf meldet sich verzweifelt per Funk die Midway: Aliens versuchen, das Mutterschiff zu zerstören. Mit den restlichen Morays machen Sie kurzen Prozeß, und dann nichts wie weg!



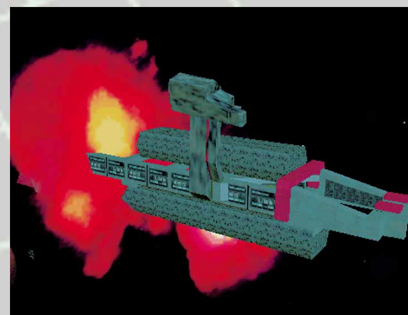


07:36 Missionszeit – Nav 5, Nav 6

Alles ist ruhig – haben Sie etwa sämtliche Insektenwesen der näheren Umgebung ausgeschaltet?

03:17 Missionszeit – Nav 4

Ein Bild des Grauens: Die TCS Barklay und Porter treiben brennend im All, schwere Detonationen erschüttern die Schiffskörper. Voller Wut stürzen Sie sich auf die höhnisch fluchenden Aliens. Den Tanker Redeemer sollen die Kakerlaken nicht auch noch kriegen! Neben Mantas sehen Sie zum ersten mal ein neues Schiff. Sie hängen sich an den wendigen Jäger und landen mehrere Treffer in seinen Insekten-Hintern. Mit einem lauten Knall fliegt das grau-gelbe Monstrum auseinander. Statt



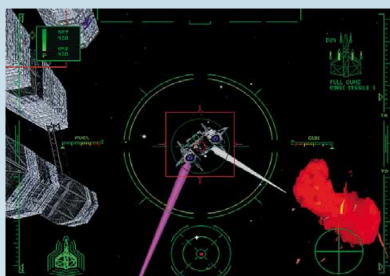
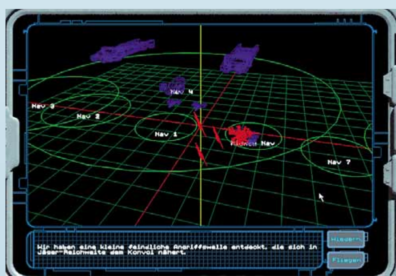
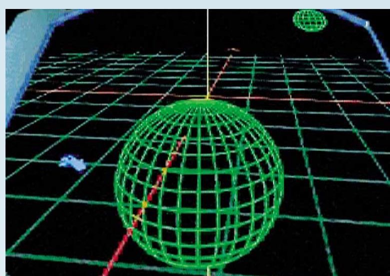
gegen einen kämpfen Sie plötzlich gegen drei Aliens. Irgendwann haben Sie es geschafft: Alle Aliens sind besiegt.

Intergalaktische Spiele im Direktvergleich

Weltraumflieger



Auf CD: Demos zu WC Prophecy X-Wing vs. Tie Privateer 2 I-War

Wing Commander Prophecy (Origin)	Wing Commander 4 (Origin)	XvT – Balance of Power (LucasArts)
 Raumschiffe: Ihre 7 Schiffe tragen 8 Geschütze und 13 Raketentypen. Bis auf wenige Ausnahmen ist Ihr Jäger vorgegeben. Die Bedienung ist komfortabel und simpel.	 Raumschiffe: Steuerung und Schiffssysteme sind eher actionorientiert. Aus 7 Jägertypen und der Bewaffnung dürfen Sie in den meisten Missionen frei wählen.	 Raumschiffe: Die Tastatur ist dicht mit Kommandos belegt, ansonsten ist die Steuerung einfach und sehr präzise. Zwischen den 10 Schiffen wählen Sie nur manchmal.
 Gegner: Ein insektoides Alienvolk mit insgesamt 12 organisch wirkenden Kampfschiffen greift an. Einige teilen sich bei Beschuß in kleinere Einheiten auf.	 Gegner: Die Kilrathi sind besiegt. Diesmal kämpfen Sie gegen die Rebellen der Grenzwelten, die in 12 verschiedenen Raumschifftypen unterwegs sind.	 Gegner: Sie kämpfen auf Rebellen- oder auf Imperialer Seite gegen Jagdstaffeln und Groß-Kampfschiffe. Das größte ist der Super-Sternzerstörer des Imperiums .
 Missionen: Ein sehr ausführliches Briefing erklärt genau, was Sie tun sollen. Die rund 36 teils verzweigenden Einsätze sind sehr actionlastig; Taktik ist selten gefragt.	 Missionen: Über die rund 40 teils taktischen, meist aber actionlastigen Einsätze werden Sie ausführlich informiert. An einigen Stellen teilt sich die Handlung auf.	 Missionen: Auf jeder Seite des Add-ons fliegen Sie 15 Einsätze. Die Kämpfe erfordern perfektes Timing und gleichen mehr einer Simulation als einem Actionsspiel.
 Zwischensequenzen: Prophecy bietet mit etwas über einer Stunde nur halb so viel Film wie der Vorgänger. Der unschöne Interlace-Modus läßt sich abschalten.	 Zwischensequenzen: Es gibt knapp 2 Stunden aufwendige Filmsequenzen mit Verzweigungen und zwei Endszenen. Die Kulissen sind zum Teil extrem aufwendig.	 Zwischensequenzen: Jede der beiden Kampagnen bietet nur drei rund einminütige Zwischensequenzen; deren Qualität ist allerdings absolut überragend.
Jörg Langer: »Back to the roots: Prophecy konzentriert sich auf die große Stärke der Serie – heiße Action – und fährt den Zwischensequenzen-Aufwand zurück.«	Jörg Langer: »WC 4 bietet eine wirklich spannende Rahmenhandlung und routinierte Weltraumaction. Auf heutigen Rechnern flutscht die Grafik so richtig.«	Peter Steinlechner: »Manche der happigen Missionen sind mir einen Hauch zu ausgetüftelt. Doch diese SF-Simulation gehört klar zur absoluten Genre-Oberklasse.«
GameStar-Wertung 86%	GameStar-Wertung 84%	GameStar-Wertung 85%

Von Wing Commander Prophecy bis Privateer 2: Wir haben die besten Weltraumknaller miteinander verglichen.

Starfleet Academy (Interplay)	I-War (Ocean)	Privateer 2 (Origin)
Raumschiffe: Die 4 großen Föderationsschiffe fliegen sich wie flinke Raumjäger. Die Stationen (etwa Maschinenraum) gleichen dem Vorbild und sind recht komplex.	Raumschiffe: Sie steuern einen leichten Kreuzer mit mehreren Stationen. Die Steuerung ist realistisch, so geht es beim Drehen des Rumpfs geradeaus weiter.	Raumschiffe: Sie kaufen sich eines von 14 Schiffen, die Sie mit einer Vielzahl von Waffen und Extras ausrüsten. Das einfache Interface erlaubt unkomplizierte Dogfights.
Gegner: Romulaner, Klingonen und sonstige Aliens aus der Trek-Welt greifen mit rund 30 verschiedenen Schiffen an – darunter viele Birds of Prey.	Gegner: Sie bekämpfen Unabhänigkeits-Rebellen, später gesellen sich Aliens dazu. Insgesamt haben Sie es mit 18 unterschiedlichen Schiffen zu tun.	Gegner: Meist kämpfen Sie gegen Piraten oder die Mafia. Insgesamt treffen Sie auf rund 30 verschiedene Schiffe, darunter viele mittelschwere Bomber.
Missionen: Die 25 Aufträge im Dienste der Föderation bieten eine gute Mischung aus Action und Anspruch. In einigen kommt es auf die richtigen Funksprüche an.	Missionen: Je nach Ihren Entscheidungen müssen Sie durch 40 Missionen, die Sie vor mehrere Handlungsmöglichkeiten stellen. Das Briefing ist deshalb gründlich.	Missionen: Sie fliegen ca. 50 sehr actionreiche Einsätze. Nur einige davon sind für die Story wichtig, die restlichen Handels- und Söldneraufträge dienen dem Gelderwerb.
Zwischensequenzen: In den 90 Minuten Video treten Original-Kirk und -Sulu auf. Die Filme sind klasse gemacht, die deutsche Synchronisation leider nicht.	Zwischensequenzen: Die Designer setzen bei den ca. 90 Minuten Animationen auf Rendergrafik. Die Handlung verzweigt, es gibt sieben verschiedene Endsequenzen.	Zwischensequenzen: Rund 2 Stunden teils surrealer Clips erzählen eine lineare Handlung. Jürgen Prochnow und andere Stars sind nur wenige Minuten zu sehen.
Peter Steinlechner: »Die Konfiguration der Schiffssysteme macht viel Spaß. Wer sich am schlichten Fluggefühl nicht stört, fühlt sich glatt wie auf der Film-Enterprise.«	Peter Steinlechner: »Mich faszinieren vor allem die genial ausgetüftelten Missionen. An die ungewöhnliche, echt wirkende Steuerung gewöhnt man sich schnell.«	Jörg Langer: »Weihnachten '96 hat mich Privateer 2 begeistert, dank der großen Freiheiten, wie man spielen möchte. Die eigentliche Story ist mir etwas zu kurz.«
GameStar-Wertung 85%	GameStar-Wertung 83%	GameStar-Wertung 82%

Das Team

Unser Leser Oliver Brennecke hat uns per Mitmachkarte folgende Frage gestellt:

»Wie habt Ihr es geschafft, Euch aus dem Heer der PC-Freaks ins Nirvana der (hoch-) bezahlten Spiele-Tester zu erheben?«

Wir wissen zwar nicht, wie Oliver auf hochbezahlt kommt und weshalb er vom Tester-Nirvana spricht. Aber bitte …



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Mir ist das Computer-Hobby seit 1982 nicht nur lieb, sondern es wurde auch bald so teuer, daß ich es zum Beruf machen mußte. Während ich als Redakteur für etliche ›seriöse‹ Computerhefte schuftete, blieb Spielen meine gar nicht so heimliche Leidenschaft. Klar, daß ich bei erster Gelegenheit auf der GameStar anheuerte.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele, CD-ROM

»Ich wollte schon immer in der Spiele-Branche arbeiten. Als ich dann von einer neuen Spielezeitschrift erfuhr, habe ich mich sofort beworben. Obwohl ich auch von zwei anderen Heften Angebote hatte, bin ich lieber Trainee bei GameStar geworden. Wenn mich meine Kollegen nur nicht immer Rüdi nennen würden …«



JL

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Im Februar '94 fuhr ich zwecks Vorstellungsgespräch mit einem altersschwachen Fiesta von Stuttgart nach München. Leider nahm ich die falsche Ausfahrt, baute auf der Landstraße nach Fürstenfeldbruck fast einen Unfall, geriet in einen Schneesturm und kurz darauf auch noch in einen heftigen Stau. Schließlich fragte ich in irgendeinem Kaff eine nette bayerische Oma nach dem Weg. Ihre dialektgespickte und völlig unverständliche Antwort ließ mich ernsthaft daran zweifeln, noch auf dem Gebiet der Bundesrepublik zu sein. Mit nur drei Stunden Verspätung kam ich doch noch zu meinem Kreuzverhör und saß fünf Wochen später als stolzer PC-Player-Redakteur in der Poinger Einöde.«





PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»In (sehr) jungen Jahren wollte ich Tierarzt werden. Doch eine spätjugendliche Aufbruchsstimmung trieb mich in ein Soziologie/Germanistikstudium. Vor einer glänzenden Zukunft als Taxifahrer rettete mich 1995 der weise Entschluß, Spieletester zu werden. Einige mutige Bewerbungen später landete ich bei Magna Media und schließlich hier bei IDG Entertainment.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Nach dem Abitur verdingte ich mich für zwei Jahre als Zeitsoldat beim zwoten amphibischen Pionierbataillon in Ingolstadt. Als Unteroffizier hab' ich einer Amphibie M3 die Seitenwand aufgeschlitzt und eine zweite M3 in der Donau versenkt. Da blieb mir nur noch die Flucht zur Power Play, und dann zum GameStar. Hoffentlich finden die mich nicht!«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich hab' schon immer alle Spielehefte gelesen und stellte mir vor, daß das Redakteursleben ein Traumjob sein müsse. 1993 fing ich beim Amiga Joker an, schrieb für Megablast und vor allem PC Joker. 1996 wechselte ich zur PC Player, doch der IDG-Semmelautomat überzeugte mich, beim GameStar-Team mitzumachen.«



TS

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos, GameStar TV

»Ich war einige Jahre als Redakteur bei diversen Magazinen, bevor es mich ins Video- und Programmierer-Exil zog. Boris Schneider stöberte mich 1986 auf der CeBit auf und malte mir das Verlagsleben in tollen Farben aus. Heute weiß ich, er wollte nur verhindern, daß ich weiter Grausamkeiten wie ›StarTexter‹ verbreche.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Als desillusionierter Bauingenieurs-Anwärter arbeitete ich nebenher als Tankwart an der holländischen Grenze. Aber die Knete reichte nicht, um meine Telefonate mit einer (weiblichen) AOL-Bekanntschaft in den USA zu finanzieren. Deshalb schrieb ich zusätzlich Tips & Tricks für ein Computerspieleheft. Meine größte Leistung war wohl die auf einem 386er/40 MHz erspielte Komplettlösung für Command & Conquer – die Programmierer wußten selbst nicht, daß ihr Spiel auf so einer Kiste überhaupt lief! Irgendwann lockte mich Jörg mit wagen Andeutungen nach München, und plötzlich war ich Spieletester.«

Das Testsystem

Diesen Monat gibt es eine kleine, aber wichtige Änderung im Wertungskasten: Von jetzt an führen wir die 3D-Unterstützung für die drei wichtigsten Chips und Direct3D (restliche Karten) auf.

Raumschiff GameStar 5

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	Power VR, Rendition	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und knackige Puzzles.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, speziell angepaßte Levels oder Kampfberichte?

GameStar



Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der GameStar ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie benötigtes Betriebssystem.

3D-Karten

Bei 3D-Karten sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. Direct3D betrifft Karten mit allen anderen Chips, gilt aber auch für 3Dfx-Karten, wenn diese nicht speziell unterstützt, sondern nur über Direct 3D angesprochen werden.

Hardware-Angaben

Wir schreiben, ab welchem Minimum das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit aber meist nicht. Standard heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. Optimum ist die Idealausstattung für das Spiel.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Prozente

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben deutliche Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den schlechtesten Spielen aller Zeiten.

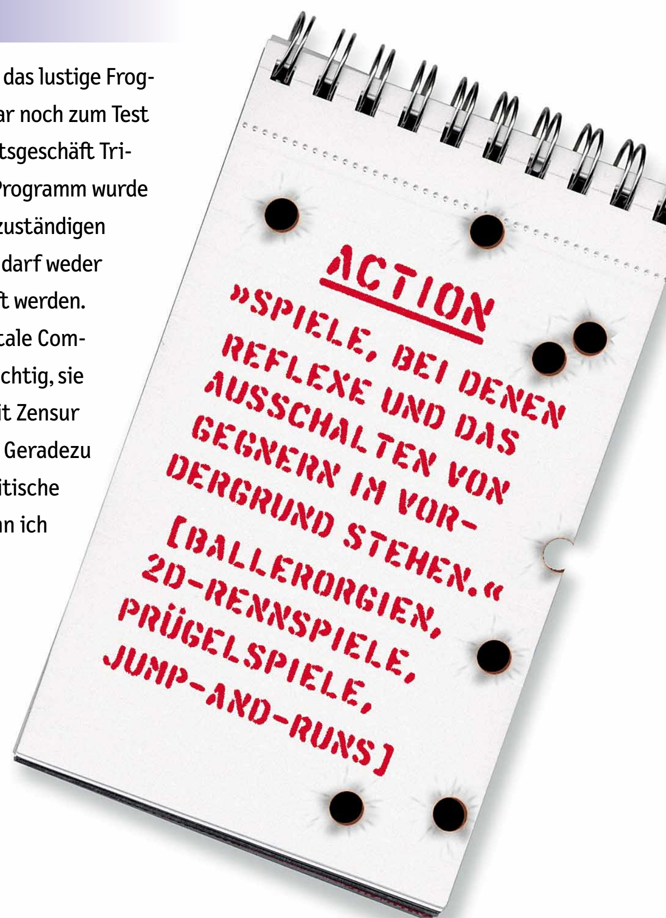
Action

Peter Steinlechner



Wenig los in Sachen Action. Ein paar gute Spiele wie das lustige Frogger oder das gruftige Nightmare Creatures sind zwar noch zum Test eingetrudelt, aber ansonsten fordert das Weihnachtsgeschäft Tribut. Bis auf eine Ausnahme natürlich: Quake 2. Das Programm wurde mit der Begründung »Jugendgefährdung« von der zuständigen Behörde im Eilverfahren auf den Index gesetzt und darf weder beworben noch an Personen unter 18 Jahre verkauft werden.

Ich persönlich bin absolut der Meinung, daß brutale Computerspiele nicht in Kinderhände gehören. Es ist richtig, sie auf einen Index zu setzen und nur an Erwachsene zu verkaufen. Das hat nichts mit Zensur zu tun, schließlich kommt jeder ab 18 (mit etwas Mühe) zu seiner Spieleschachtel. Geradezu erschreckend finde ich aber, daß uns Testberichte über indizierte Spiele als unkritische Werbung ausgelegt werden würden und wir kaum darüber berichten können. Wenn ich mir anschaue, wie gerade das erste Quake in der amerikanischen Presse – von Spielemagazinen über das Time Magazine bis zum Wall Street Journal – ernsthaft diskutiert wurde, stellt sich mir wirklich die Frage: Sind wir drauf und dran, hierzulande immer mehr wichtige Themen zu verpassen?



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84
6	Uprising	Actionspiel	01/98	83
7	G-Police	Actionspiel	12/97	83
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82
9	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82
10	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82
11	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81
12	Descent 2	3D-Action	-	81
13	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81
14	MDK	Actionspiel	-	80
15	The Reap	Actionspiel	01/98	80
16	Overboard	Actionspiel	12/97	79
17	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79
18	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77
19	Extreme Assault	Actionspiel	-	77
20	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76

Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Liebe Leserinnen und Leser,

eigentlich sollte auf dieser Seite ein ausführlicher Test von Quake 2 beginnen. Doch kurz vor Druckbeginn unseres Hefts wurde Quake 2 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften im Wege der einstweiligen Anordnung am 18.12.97. indiziert. Die Entscheidung wurde im Bundesanzeiger Nr. 239 vom 20.12.97 veröffentlicht. Es bleibt abzuwarten, ob aufgrund einer Einstufung als gewaltverherrlichend eine bundesweite Beschlagnahmung erfolgen wird. Wir bitten um Ihr Verständnis, daß wir auf einen Test verzichten müssen.

Ihr GameStar-Team

Mit dem Buggy in die Schlacht

Shadow Master

Vier Räder, sechs Waffen und viele, viele Gegner: In einem futuristischen Kampf-Buggy feuern Sie sich durch 16 hochexplosive Levels.



Auf einer Plattform kommen uns wild feuernde Monsterhorden entgegen.

Autofahren ist ja ganz lustig, aber der gewisse Kick stellt sich mit einem normalen Wagen einfach nicht mehr ein. Anders sieht's schon beim futuristischen Shadow Master aus, in dem Sie in ein schwer bewaffnetes Vehikel steigen. Mit dem können Sie der Blechlawine vor Ihnen mal so richtig einheizen. Was unsere Straßenverkehrsordnung leider nicht erlaubt, gehört in Psygnosis' 3D-Actionspiel zum Alltag. Hier sitzen Sie in einem Sciencefiction-Buggy, mit dem Sie in 16 Missionen auf sieben Planeten gegen stählerne Monster kämpfen – eine 3D-Karte vorausgesetzt. Meistens müssen Sie alle Gegner in einem Level ausschalten oder den Ausgang erreichen. Dabei schauen Sie immer durch die Frontscheibe Ihres Gefährts auf das Kampfgeschehen.



Drei Kampfroboter materialisieren sich.

Grafik-Feuerwerk dank 3D-Karte

Ihre 3D-Karte bekommt bei Shadow Master alle Chips voll zu tun. Transparente Explosionen, Lensflare-Effekte und Leuchtspur-Geschosse lassen die jüngste Silvesternacht schnell verblassen. In düsteren Höhlenlabyrinthen und offenem Gelände lauern die monströsen Schergen eines galaktischen Tyrannen: Schwermetallige Riesenroboter, fliegende Steinköpfe oder gepanzerte Kampfspinnen. Pure Action steht denn auch im Vordergrund, nur selten müssen Sie Schalter in eine bestimmte, richtige Position schießen, um das Tor zu einem weiteren Levelabschnitt zu öffnen. Ihr Buggy ist mit einem Standard-Laser und fünf weiteren Wummen ausgestattet: Maschinengewehr, Photonen- und Granat-Werfer, Raketen-Kanone sowie einer Rail-Gun à la Eraser. Alle Donnerrohre lassen sich durch Power-ups upgraden. Die liegen in den Levels verteilt oder werden von zerstörten Biestern zurückgelassen. Ersatz-Munition und Schutzschild-Energie finden sich in weiteren Packs. Speichern dürfen Sie nur zwischen den einzelnen Levels. MD

Martin Deppe



Ballern wie im Rausch

Bei Shadow Master bekommen Pixel-Pyromanen feuchte Augen: Gewaltige Explosionen, herumwirbelnde Trümmer und zerplatzende Raketen sind spektakulär anzuschauen. Doch wo viel Licht scheint, ist bekanntlich auch Shadow. Schnell gewöhne ich mich an die Effekte und suche nach Abwechslung im Schlachtgeschehen. Leider vergeblich – die Level ähneln sich zu sehr. Oft verfahre ich mich, weil viele Tunnel sich gleichen wie ein Ei dem anderen.

Auch bei den Waffen war Psygnosis nicht sonderlich phantasievoll. Aussehen und Durchschlagskraft der Geschosse sind zwar unterschiedlich, aber schon x-mal dagewesen. Alles in allem ist der Schattenmeister ein grafisch gelungener 3D-Shooter, der mich zum kurzen Kampf für zwischendurch einladen würde – wenn ich öfter speichern könnte.

Shadow Master

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 70 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

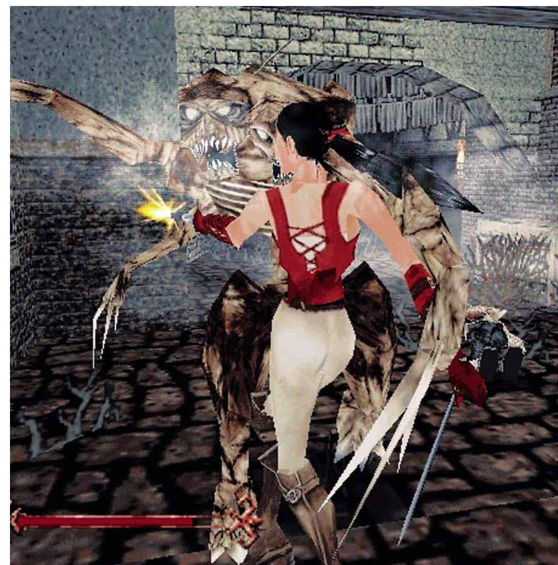
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Aufwendiger 3D-Shooter ohne Tiefgang.

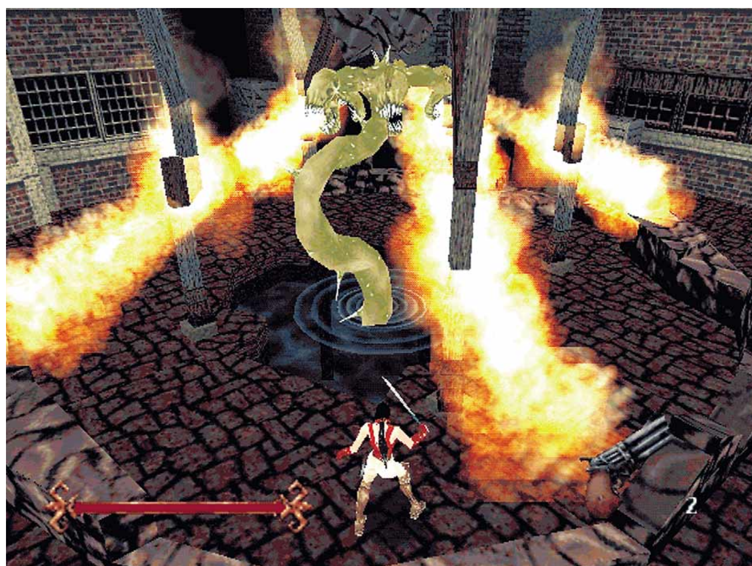
Alptraum-Prügeleien im gruseligen London

Nightmare Creatures



London, 1834: Die nebligen Gassen und der düstere Untergrund wimmeln von Horror-Gestalten. Nicht mehr lange – denn bald kommen Sie ins Spiel!

Die britische Hauptstadt hält immer wieder als Schauplatz für gruselige Geschichten her: Jack the Ripper, Dr. Jekyll und Maggie Thatcher trieben hier ihr Unwesen. Auch **Nightmare Creatures** spielt im neblig-düsteren London, das 1834 von dem bösen Adam Crowley heimgesucht wird. Der verrückte Wissenschaftler träumt wie einst Frankenstein von künstlichen Menschen. Doch seine Experimente gehen gründlich in die Hose, und plötzlich bevölkern Höllenhunde, Riesenspinnen und Harpyien die englische Metropole. Es liegt nun an Ihnen, dem durchgeknallten Crowley endgültig das Handwerk zu legen.



Hier muß Nadja die Holzpfosten wegschlagen, um die feuerspeiende Hydra zu töten.

Kampfmönch oder Schwertmädel?

In der Haut des Mönchs Ignatius oder der Studentin Nadja prügeln Sie sich durch 16 Levels zum jeweiligen Ausgang, bis Sie endlich dem unheimlichen Forscher gegenüberstehen. Wie bei **Resident Evil** wählen Sie zu Beginn einen der beiden Helden; ein Wechsel zwischen den Protagonisten ist nicht möglich. Bruder Ignatius ist ein Meister des Kampfstabes, den er mit beiden Händen einsetzt und seinen Gegnern schwungvoll um die Ohren haut – sofern die überhaupt welche haben. Nadja trägt nicht nur ein munter wippendes Lara-Croft-Zöpfchen, sondern auch ein Schwert. Derart bewaffnet, kämpfen Sie sich durch die Londoner Kanalisation, den Zoo oder die Bank von England. Drei der Levels bestehen nur aus einem Schauplatz, in dem ein besonders dicker Gegner lauert. Beispielsweise bewirft Sie in einer Kirche ein Schneeriese mit Eisblöcken. Beide Protagonisten sind sehr trittfest: Auf Kommando kicken sie ihrem Gegenüber kraftvoll in die Weich- und sonstigen Körperteile. Mit Sprüngen überwinden Sie zudem kleinere Hindernisse oder weichen Angriffen aus. Auch Special-moves mit blitzschnellen Kombinationen aus Sprüngen, Schlägen und Tritten sind möglich. Insgesamt gibt's rund 30 solcher Attacken – das Handbuch nennt zwölf der Kombinationen; im Spielverlauf ver-



Explodierende Pulverfässer geben den Weg frei.



Bruder Ignatius prügelt sich mit zwei Werwölfen.

Im nächtlichen Zoo greifen uns eine Harpyie und ein dreiköpfiges Monster an.

rät man Ihnen aber in fast jedem Level einen weiteren Special-move. Action steht bei Nightmare Creatures klar im Vordergrund, nur ab und zu sind versteckte Schalter umzulegen oder Fässer umzuwerfen. Kleinere Schikanen wie hin- und herschwingende Balken stellen auch kein großes Problem dar.



Schöne Aussichten: Nicht nur der Riesenkrake ist umwerfend.

Explosive Extras

Sie beginnen das Spiel mit drei Leben. Health-Symbole heilen Verwundungen ganz oder teilweise, zudem verlängern Extra-Leben das Heldendasein. Viele Power-ups sind in Kisten versteckt, andere erhalten Sie nur durch Töten von Gegnern. An manchen Stellen müssen Sie über Abgründe springen; wenn der Hopser mißlingt, hauchen Sie sofort ein Leben aus. Das ist besonders nervig, wenn der Level fast geschafft ist, da Sie nur nach dessen Ende speichern dürfen. Elf weitere Extras erleichtern die Monsterjagd. So schalten Sie mit der Pistole schwächere Gegner wie Zombies sofort aus; die mehrläufige Version erledigt gleich mehrere Werwölfe mit einer Rundum-Salve. Schüsse auf Pulverfässer zerbröseln Horrorwesen im Umfeld mit einem Donnerschlag, Dynamitstangen töten auch größere Viecher wie Gargoyles. Und per Chaos-Extra attackieren die Bestien sich gegenseitig. Studentin Nadja findet außerdem einmal ein Sägezahn-Schwert und Bruder Ignatius einen verbesserten Kampfstab.



Nadja flieht vor einem biestigen Docker.

Vorsicht Kamera!

Die Perspektive ist ähnlich wie bei Resident Evil oder Tomb Raider 2: Sie blicken grundsätzlich von hinten auf Ihren Charakter, erst bei Kämpfen schwenkt die Kamera automatisch um die Streiter herum oder zeigt die Kontrahenten von der Seite – wie in Virtua Fighter 2. Die Ansicht wird meistens geschickt gewählt, nur manchmal verdecken Angreifer oder Mauern kurz Ihren Helden. Eine einfache zoombare Karte hilft Ihnen, in den großen Levels die Orientierung zu behalten. MD

Martin Deppe



Gruselig gute Prügelorgie

Huch! Nichts Böses ahnend biege ich um die Ecke, da stürzt mir ein Werwolf entgegen. Nach einer kurzen westfälischen Schrecksekunde kann ich endlich meine neueste Schlag-Tritt-Hüpf-Schlag-Kombination austesten. Wenig später liegt das Pelzknäuel röchelnd auf dem Londoner Kopfsteinpflaster. Kalisto ist es gelungen, die Prügeleien aus Virtua Fighter 2, das gruselige Resident Evil und eine Heldin im Lara-Croft-Look geschickt zu verquicken. Die Gänsehaut-Atmosphäre im alten London erinnert mich an Lovecrafts unheimliche Cthulhu-Romane.

Dynamit-resistente Füße

Einige Ungereimtheiten stoßen mir jedoch sauer auf: Monster lassen oft von mir ab, wenn die »Kamera« sie nicht mehr erfaßt. Direkt vor meinen Füßen explodierendes Dynamit schädigt zwar die Bestien, aber nicht mich. Speichern darf ich nur am Level-Ende. Ab und zu schwenkt die Perspektive so ungeschickt, daß ich meinen Angreifer nicht mehr sehe – das war bei Resident Evil allerdings viel nerviger, weil dort die Zimmer und Flure wenig Raum für Ausweichmanöver ließen. Immerhin locken die abwechslungsreichen Levels und die Special-moves in Nightmare Creatures zum Weiterspielen. Wer gute Prügelspiele und Horror-Effekte mag, sollte zuschlagen – im wahrsten Sinne des Wortes.

Nightmare Creatures

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Kalisto
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	20 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD PowerVR-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Guter Mix zwischen 3D-Action und Prügelspiel.

Sim Destrucion Derby

Streets of Sim City


Diese drei Wagen kämpfen, bis nur noch einer übrigbleibt.


In der Werkstatt rüsten Sie Ihr Auto auf.

Kein Genre ohne Sim-Spiel: Rasen Sie wild ballernd durch Ihre eigene Stadt.

Beim neuesten Sim-Spiel Streets of Sim City machen Sie mit Auto und MG die Straßen Ihrer Metropole unsicher. Sie kämpfen sich durch diverse vorgegebene Szenarien und stecken das verdiente Geld in Verbesserungen am Fahrzeug. Neben losen Einzelmissionen können Sie vier Szenarios mit durchgehender Storyline absolvieren.

Autos aufrüsten

Sie fahren mit einem von fünf Fahrzeugen. Die Vehikel stehen nicht zur freien Auswahl, sondern werden je nach Szenario vorgegeben. Bevor es auf die Straße geht, wird der Wagen ausgerüstet.

Neben Standard-Upgrades wie leistungsfähigeren Motoren oder robusteren Reifen stehen auch diverse Waffen zur Wahl. Darunter sind Minen, Raketenwerfer oder Maschinengewehre.

Krieg auf den Straßen

In den Missionen leisten Sie Kurierdienste, schalten Feinde aus oder müssen einfach am Leben bleiben. Hierzu können Sie sich Ihrer Waffen oder der Durchschlagskraft Ihres Vehikels selbst bedienen. Kollisionen hinterlassen sichtbare Schäden, und Verformungen am Auto wirken sich tatsächlich störend aus. Die Steuerung ist manchmal schwammig, vor allem, wenn andere Wagen ins Bild kommen. Sollte Ihr Blechknecht in den letzten Zügen liegen, lassen Sie ihn in einer Werkstatt wieder zusammenflicken.

Städte Marke Eigenbau

Natürlich dürfen Sie Ihre eigenen Lieblingsstädte befahren. Falls Sie Sim City 2000 nicht in Ihrer Sammlung haben, zimmern Sie sich mit dem eingebauten Editor einen Asphaltdschungel. Die von uns getestete amerikanische Verkaufsversion ist noch mit einigen Bugs behaftet. Beispielsweise weigert sich der Mauszeiger in manchen Menüs, aufzutauchen, während etliche Schalter auf falsche Menüpunkte verweisen. HH


Hindernisse wie diese Felsbrocken durchfahren Sie einfach.

Heiko Häusler



Keine Freude am Fahren

Die diversen Kampfeinsätze von Streets of Sim City machen nicht so richtig Laune. Die Grafik stellt unverschämte Anforderungen an die Hardware – sogar auf einem Pentium 200 mit 3Dfx-Karte ruckelt es, sobald andere Fahrzeuge zu sehen sind. Außerdem gibt es dank der Vorlage von Sim City 2000 in der ganzen Stadt nur Kurven mit 90- oder 45-Grad-Winkeln, was auf die Dauer absolut langweilig wirkt.

Die Idee, durch selbstgebaute Städte zu brettern, ist wirklich nett, zumal die vorgefertigten Missionen einigermaßen motivierend gestaltet sind. Trotzdem verliere ich nach einiger Zeit das Interesse daran. Das gesamte Leben in den Städten besteht aus etwa fünf Autos, einem Zug und zehn völlig identisch aussehenden Menschen. Gähn!

Streets of Sim City

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Maxis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Enttäuschende Autoschlachten in Sim-Städten.

Blaster

Bomben-Sitter gegen Bösewicht.

Ein garstiger Imperator bedroht die Welt. Sie wurden auserwählt, dem Miesepeter heimzuleuchten. Dazu fliegen und tauchen Sie in einem Raumjäger durch 20 horizontal scrollende Levels der Festung des Diktators entgegen. Zur Vernichtung derselben hat man Sie mit einer gewaltigen Bombe ausgestattet, die unbeirrbar auf das Ziel zuhält. Ihre Aufgabe ist es, für die ungehinderte Zustellung des Pakets zu sorgen. Dazu räumen Sie alles aus dem Weg, was die Bombe stoppen will. RS



Blaster bietet spektakuläre Explosionen, aber immer dieselben.

Rüdiger

Müdes Ballerspiel

Die nette Grafik und das Geleitschutz-Ambiente gefielen mir nur kurze Zeit. Das Spiel wird schnell langweilig, denn Blaster bietet nur Ballerkost der untersten Kategorie: Es fehlt ein vernünftiges Extrawaffen-System, die Endgegner sind, bis auf den finalen Obermotz, schlicht zum Gähnen und die Levels nur wenig abwechslungsreich. Nicht einmal zum Taschengeldpreis ist dieses Machwerk eine Empfehlung wert.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	44 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

486 DX4/100	Pentium 100	Pentium 133
8 MByte, 2fach CD	16 MByte, 4fach CD Gamepad	32 MByte, 6fach CD Gamepad

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

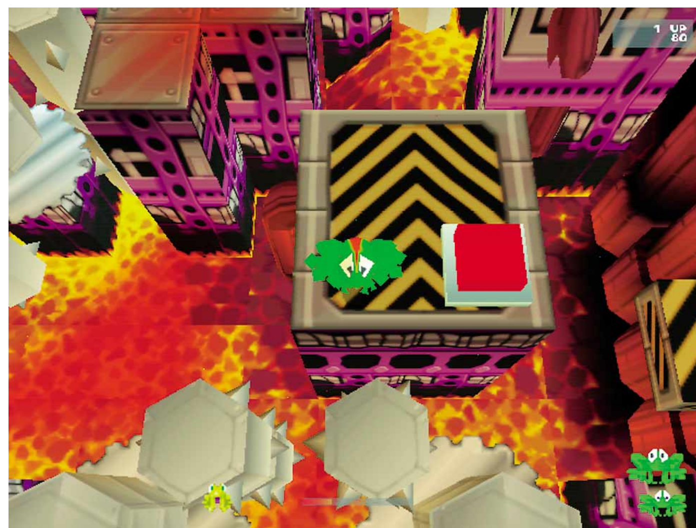


Langweiliges Ballerspiel trotz guter Idee.

Kult-Frosch im 3D-Gewand

Frogger

Die Retro-Welle rollt: Ein Grünhäuter erforscht die dritte Dimension und ihre Gefahren.



Ein Grünhäuter sieht rot: Knöpfe ermöglichen neue Wege.

Es gehört zu den letzten ungeklärten Geheimnissen in der Computerspiele-Welt: Warum kann der Frogger-Frosch eigentlich nicht schwimmen? Gerade hat sich die Hauptfigur im gleichnamigen Actionspiel mit viel Geschick über die erschreckend dichtbefahrene Straße gerettet, da säuft der grünhäutige Protagonist im feuchten Naß der oberen Bildschirmhälfte ab. Frogger ist einer der ganz großen Klassiker der bunten Bits & Bytes. Jetzt erstrahlt der Spiele-Opa breit grinsend im 3D-Gewand mit generalüberholter Grafik und neuen Ideen.

Haut in Gefahr

Die vertraute Frogger-Straße und den altbekannten Fluß überqueren Sie nur in den ersten Levels. Dann bangt der Springer in allerlei neuen Umgebungen um seine schleimige Haut. Mal erkunden Sie dunkle Höhlenlabyrinthe oder verwinkelte Maschinenräume, ein anderes Mal durchwandern Sie herbstliche Waldlandschaften mit stechwütigen Bienenschwärmen. Obwohl die 35 Levels allmählich immer größer und komplexer werden, bleibt das Ziel stets gleich: Der giftgrüne Quaker soll jeweils fünf verlorengegangene Zöglinge aufstöbern und in Sicherheit bringen. Sobald eine Kaulquappe mit einem beherzten Sprung auf den Rücken gerettet ist, befindet sich der stolze Frosch-Papa wieder am selben Levelanfang und macht sich erneut auf den gefährlichen Weg. Neben schweren Lastwagen und Wasserwegen bedrohen umherwuselnde Spinnen und anderes Getier sein Leben – lediglich Mücken dienen als Bonus und helfen mit Extrafröschen, zusätzlicher Sprungkraft oder Lampen für dunkle Gegenden.



Der klassische Frogger-Bildschirm im neuzeitlichen 3D-Gewand.

Frosch im Rudel

Hüpfwütige Froschmänner treten in Internet oder Netzwerk gegen bis zu vier menschliche Mitstreiter an. Auch am selben Bildschirm sind Mehrspieler-Sessions per Split-Screen möglich. Wer eine 3D-Beschleunigerkarte im Rechner stecken hat, freut sich über deutlich schönere Grafiken mit transparenten Wasseroberflächen. PS

Peter Steinlechner



Nicht nur für Nostalgiker

Die giftgrüne Versuchung ist wieder da. Auch im generalüberholten Frogger steckt eine gehörige Dosis Suchtpotential, zumal der forsche Frosch diesmal im animierten 3D-Gewand durch die Welt hopst. Leider haben sich mit dem leicht renovierten Spielprinzip auch ein paar Ärgernisse eingeschlichen. In umfangreicheren Levels geht es mir auf die Nerven, nach jeder erfolgreichen Rettungsaktion den ganzen Weg erneut abklappern zu müssen – wenn ich ein Teilziel schaffe, möchte ich doch nicht bestraft werden!

Wiedersehen im Frosch-Himmel

Die Kollisionsabfrage bei Baumstämmen oder sonstigen Transportmitteln ist zu streng ausgefallen. Selbst wenn ich scheinbar sicher auf dem Holz lande, finde ich mich regelmäßig im Frosch-Himmel wieder. Die Levels selbst sind etwas zu unterschiedlich gestaltet, ihr Spaßfaktor schwankt zwischen fröschlichem Grün und Laichschwarz. Schade, daß es nur so wenige im klassischen Stil gibt.

Frogger

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Hasbro Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25 MByte

Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet, Split-Screen)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD Direct 3D	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Insgesamt gelungene Re-Animation.

Strategie

Jörg Langer



In den letzten Monaten hatten wir es mit einer wahren Flut von interessanten Strategiespielen zu tun, so daß manches eher mal mit einer Seite weniger auskommen mußte, als mir lieb gewesen wäre. In dieser Ausgabe habe ich endlich einmal Platz genug, Ihnen ein Taktikspiel für Kenner im Detail vorzustellen. Auch wenn **Final Liberation** nicht gerade ein Programm ist, auf das die breite Masse steht (oder unser Videomann Toni Schwaiger, der angesichts der Grafik Lachanfälle unterdrücken mußte) – mich hat´s zwei Wochen lang in Atem gehalten.

Kein Monat ohne Echtzeit-Strategie. Der Nachzügler der diesjährigen Winter-Kollektion ist **War Wind 2**. Vor einem Jahr konnte der erste Teil die Experten mit seiner Spieltiefe begeistern, die weniger innovative Nummero 2 erreicht zumindest ein knappes »Gut«. Vor allem Profis werden an den vier Rassen und komplexen Befehlsmöglichkeiten Gefallen finden. Der Verspätungskünstler 1997 heißt **StarCraft**. Kurz vor Redaktionsschluß wurde der Veröffentlichungstermin von Blizzard offiziell auf »Frühjahr 1998« verschoben. Ein kleiner Trost: Spätestens Anfang März muß Blizzard mit dem Programm raus – dann endet nämlich das Geschäftsjahr für die Firma, und die Bilanzen müssen stimmen ...

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung."
(Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
4	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
5	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
6	Incubation	Taktik	11/97	87%
7	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
8	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Lords of Magic	Strategie	01/98	85%
10	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
11	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
12	Demonworld	Taktik	10/97	84%
13	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
14	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
15	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
16	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
17	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
18	Worms 2	Taktik	11/97	80%
19	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
20	Final Liberation	Taktik	NEU	79%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

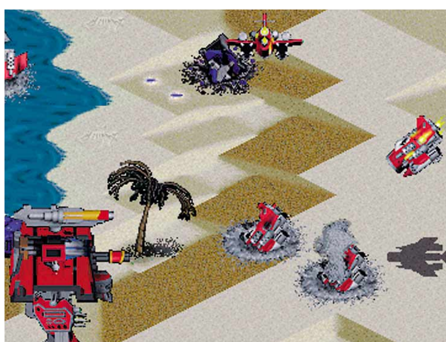
Tests

Space Marines gegen Weltraum-Orks

Final Liberation

Im Warhammer-40K-Universum kämpfen Imperiale und Orks um die Welt Volistad. Und das ganz ohne die gefürchtete Standardzutat »Echtzeit«.

Ein blauer Rhino-Transporter wirbelt um die eigene Achse und entlädt zwei Trupps Space Marines. Sofort geraten die zehn Elitesoldaten unter Beschuß: In der Kathedrale vor ihnen haben sich Orks vom Evil-Sunz-Klan versteckt. Während die Ultramarines das Feuer erwidern, fordert der Kommandant Artillerieunterstützung an. Wenige Sekunden später trifft das erste Projektil den imposanten Bau, nach der dritten Salve begräbt er die 25 verschanzten Orks unter sich. Der Weg ist frei für die nachfolgende Predator-Panzergruppe, die ihrerseits nur die Vorhut eines mächtigen Warlord-Titans bildet, der zwei Häuser weiter heranstapft.



Beim Angriff auf unseren Warlord-Titanen schießen wir mehrere Ork-Bomber ab.

Warhammer 40K

Final Liberation spielt im berühmten Warhammer-40K-Universum von Games Workshop. Das Menschen-Imperium kämpft mit Milliarden von Gardesoldaten, den 1.000 Ordenshäusern der Space Marines und den gigantischen Kampfrobotern des Adeptus Mechanicus gegen diverse Alien-Rassen. Dieser bombastische Spiele-Kosmos bildet die Grundlage für das gleichnamige Tabletop-Spiel, bei dem bemalte Zinn- und Plastikminiaturen per Würfelwurf miteinander ringen. Der Ableger Epic 40.000 verkleinerte den Maßstab aller Figuren und Fahrzeuge und ermöglichte damit größere Schlachten. An das Regelwerk dieser Serie lehnt sich **Final Liberation** an; seine biederbunte Grafik stellt eine (aus ästhetischen Gesichtspunkten übertrieben) genaue Umsetzung der Plastik-Vorlage dar.



Die hinter einer Kathedrale lauernden orkischen Truppen werden von unserem Bombardement auseinandergenommen.

Befreiungsfeldzug

Als imperialer Lord Commander ist es Ihr Job, den kürzlich von Orks überrannten Planeten Volistad zu befreien. Mit einer kleinen Abteilung Ultramarines sollen Sie zunächst einen Brückenkopf errichten. Nach zwei



Zwei imperiale Titanen stapfen über ein ausgedehntes Trümmerfeld aus zerstörten Fahrzeugen.





Viel Übersicht dank Wegzoomen und abgeschalteter Seitenleiste: Der rote Ork-Garganth feuert seinen Traktorstrahl auf einen weit entfernten Panzer.

Missionen verabschieden sich die Marines und werden von der Iron-Fist-Garde ersetzt. 35 Regionen warten auf ihre Befreiung; jede Armee kann sich pro Runde zu einer angrenzenden Provinz bewegen. Zu jedem Zeitpunkt des strategischen Zugs werben Sie auf Wunsch neue Truppen an, bezahlt wird mit abstrakten Ressourcen. Von letzteren erhalten Sie pro Runde für jedes kontrollierte Gebiet zwischen 10 und 30 Punkte. Während eine einfache Infanterie-Abteilung 50 Punkte kostet, bringen es Panzerverbände auf etwa 200 und ein ausgewachsener Titan auf 600. Nach Ende der Runde wird eine kurze Videosequenz gezeigt, und die Orks führen unter Umständen einen Gegenangriff durch.

Tabletop-Schlachtfelder

Wie Sie vom Südwesten des Planeten bis zur Zielprovinz im Nordosten gelangen, bleibt Ihnen überlassen. Zu jeder Region verrät eine knappe Beschreibung, was Sie ungefähr erwartet. Nachdem Sie sich zum Angriff entschieden haben, positionieren Sie Ihre Truppen in der Aufstellungszone. Die Schlachtfelder sind recht detailliert geraten, mit Hügeln, Flüssen, Brücken, Pipelines und Gebäuden. Grundlage sind nicht Hexfelder, sondern Vierecke. Gebäude lassen sich zerstören, Bäume gehen in Flammen auf, Wracks bleiben qualmend liegen. Es gibt übrigens nur 21 verschiedene Schlachtfelder, so daß Sie einige davon mehrmals sehen werden.

Bis zu einem gewissen Minimum errechnet sich die Stärke des Gegners immer aus Ihrer eigenen. Im mittleren Schwierigkeitsgrad etwa beträgt der Gesamtwert der Orks grundsätzlich einige Prozent weniger als der Ihrer Truppen (im schweren hingegen fast doppelt soviel). Das wirkt oft irritierend, sorgt aber für gleichbleibend spannende Kämpfe, egal, wie stark Ihre Armeen sind.

Armeeverwaltung leichtgemacht

Sie befehligen mehrere Armeen, die aus maximal vier Regimentern bestehen. Jedes Regiment wiederum setzt sich aus bis zu vier Abteilungen zusammen. Eine Abteilung umfaßt normalerweise entweder einen Titan oder schweren Panzer, drei normale Fahrzeuge wie Panzer und Artillerie, oder aber fünf Infanterie-Trupps. Sie dürfen jederzeit neue, leere Regimenter anwerben und mit Abteilungen ausstatten. Viele Regimenter können nur bestimmte Truppentypen enthalten, und zwar in bezug auf »Herkunft« (etwa Space Marines oder Mordianische



Auf der Planetenkarte zeigen Symbole die Positionen der Armeen.

Jörg Langer



Taktikfans müssen zugreifen

Final Liberation schien mir zunächst eine typische Brettspiel-Umsetzung mit Schmuddelgrafik und verquastem Spielprinzip zu sein. Doch weit gefehlt: Mangelnde Eleganz wird durch nette Details ausgeglichen; jedes Fahrzeug hat verschiedene Wrack-Varianten, beim Vorpreschen von Infanterietrupps gibt es immer wieder Nachzügler. Außerdem ist die PC-Umsetzung deutlich spielbarer als die Vorlage, um lästige Moralchecks & Co brauche ich mich nicht zu kümmern. Das Ziehen ganzer Abteilungen, die Trefferchance-Anzeige, die Undo-Funktion sowie das Ziele-Durchschalten sorgen für Komfort. Die taktische Tiefe stimmt dank Einheitentransport, Waffenvielfalt und drei Bewegen-/Feuern-Varianten.

Glanzpunkt: die Kampagne

Richtig ins Herz geschlossen habe ich Final Liberation wegen der Kampagne. Es macht einen Heidenspaß, schlagkräftige Regimenter zusammenzustellen, zumal sich reine Panzer- oder Titanenarmeen nicht auszahlen. Echte Emotionen kommen auf, wenn der letzte Trupp einer Abteilung Space Marines flüchtet, die ich schon durch acht Schlachten geführt habe. Allerdings nervt das automatische Angleichen der Feindstärke stellenweise gehörig: Wenn ich in einer heftigen Schlacht eine komplette Armee verliere, trifft die sofort nachsetzende zweite auf einen völlig intakten Gegner.

Ich kann die Orkhatz jedem Taktikfan empfehlen, der eine gewisse Resistenz gegenüber antiquierter Grafik besitzt und nicht nur auf das Schlagwort Echtzeit hört: Spannende Wochenenden sind garantiert!



Anhaltender Beschuß durch Artillerie bringt Gebäude zum Einsturz.

Kämpfer) und Typ (z.B. Infanterie oder Panzer). Diese Reglementierung verhindert Exzesse der Marke »ich werbe 100 Einheiten des billigsten Truppentyps an und überrenne damit alles«. Zwischen den Gefechten reparieren Sie die Abteilungen oder transferieren sie zu anderen Armeen.

Fahrende Zitadellen

Neben acht Infanterietypen stehen dem Imperium 20 Transporter, Panzer, Artillerieverbände, Fluggeräte, Superpanzer und drei Titan-Klassen (mit 18 Waffen) zur Verfügung. Dazu kommt mit dem Leviathan eine riesige fahrende Festung, die sowohl Truppen transportiert als auch mächtige Kanonaden abfeuert. Die Orks setzen vor allem auf Brachialgewalt. Ihre 32 Einheiten sind dick gepanzert und schnell, benutzen aber überwiegend konventionelle Geschütze. Dafür verfügen sie über einige abgedrehte Vehikel, etwa den »Mekboy Lifta Droppa Speedsta«, dessen Traktorstrahl Gegner in die Luft hebt und dann zu Boden krachen läßt.



Drei der 64 Einheiten: Leviathan, Leman Russ, Thunderhawk.



Der letzte freie Platz in diesem Regiment kann nur von einer imperialen Panzer-Abteilung eingenommen werden.

Infanterie-Abteilungen bestehen aus fünf Trupps zu je fünf Einzelfiguren. Solange auch nur eine Figur übrig ist, kämpft der Trupp mit voller Effizienz. Normale Fahrzeuge besitzen nur einen Hitpoint, sind allerdings wesentlich besser gepanzert. Über einen Treffer entscheiden Zielgenauigkeit und Durchschlagskraft des feindlichen Feuers sowie die getroffene Stelle: Vorne ist die Panzerung stärker als an den Seiten oder hinten. Superpanzer verfügen über vier Hitpoints, die Titanen über bis zu zwölf, außerdem werden letztere durch Energieschilde geschützt.

Megaschlachten

Die Gefechte haben beachtliche Ausmaße, maximal 16 Verbände mit bis zu 80 einzelnen Fahrzeugen und Platoons sind beteiligt – und das jeweils auf beiden Seiten. Jede Schlacht dauert so lange, bis der Moralwert einer Partei auf null sinkt. Die Moral setzt sich aus den addierten Kaufpunkten der beteiligten Regimenter zusammen; besetzte Siegpositionen ziehen der anderen Seite 25 Moralpunkte pro Runde ab. Dieses System zwingt den Angreifer zu zügigem Vorgehen. Von blindem Anstürmen ist jedoch abzuraten, da jede verlorene Einheit die Moral weiter absenkt.

Wenn der Feind noch weit entfernt ist, können Sie die Verbände abteilungsweise ziehen, was etwas Zeit spart. Prinzipiell stehen zwei Runden-Varianten zur Wahl: Entweder zieht jede Seite komplett alle Einheiten, bevor die andere dran ist, oder







Gefilmte Zwischensequenzen wechseln sich mit gerenderten ab.

es wird nach jeder Abteilung gewechselt. Davon abgesehen kennt **Final Liberation** keine komplizierten Phasenabläufe à la **Eastern Front**.

Automatisches Gegenfeuer

Ein Trupp kann entweder alle Bewegungspunkte ausgeben, oder nur die Hälfte und dafür einmal schießen. Wer stehenbleibt oder nur einen Schritt tut, hat sogar zwei Salven. Viele Vehikel und alle Titanen verfügen über mehrere Waffen, die sie einzeln abfeuern, etwa den Multi-Launcher auf weit entfernte und den Flammenwerfer auf nahe Feinde. Benachbarten Gegnern rückt man alternativ per Sturmangriff auf die Pelle.

Nur indirekte Waffen wie Infanteriegeschütze dürfen Ziele außerhalb der eigenen Sichtlinie anvisieren. Salven,



Mit seiner Inferno-Kanone attackiert der Warlord mehrere Orks.

die in der eigenen Phase nicht verbraucht wurden, machen dem Gegenüber als automatisches Sperrfeuer zu schaffen. Oft ist es besser, die Orks in deren Runde ins eigene Schußfeld stolpern zu lassen. Vor Beschuß schützen Gebäude, Energieschilde sowie (bei Infanterie) Eingraben. Doch all das hilft nichts, wenn der Druck zu groß wird: Jede Salve, die eine Einheit trifft, erhöht den Streßfaktor der kompletten Abteilung. Am Ende einer Runde wird für jedes Element des Verbands ausgewürfelt, ob es die Flucht ergreift. Wenn das passiert, sollte schnell ein Anführer zur Stelle sein – sonst fliehen die Hasenherzen glatt von der Karte.

Menschliche Orks

Während die Kampagne ein reines Solospiel auf Seiten der Menschen darstellt, treten in den Einzelschlachten bis zu vier Spieler als Imperiale oder Orks gegeneinander an. Es gibt keine vorgefertigten Szenarien; statt dessen suchen Sie sich eine Karte, die Kaufpunkte (differenziert für jede Partei) und die ungefähre Situation aus (Attacke, Flankenangriff, Durcheinander). In Multiplayer-Kämpfen tritt man in der Regel mit besonders vielen Titanen an, da sie kaum totzukriegen sind und fast beliebig mit bis zu bis vier aus rund 30 Waffen ausgestattet werden dürfen. Zur Zeit ist **Final Liberation** in Deutschland nur als Import erhältlich. LA

Final Liberation

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 120 DM	Festplatte:	ca. 110 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Komplexe, spielbare SF-Rundenschlachten.

Z – Expansion Pack

Neue Karten und ein Editor für Z.



Panzer und Infanterie rollen auf das feindliche Hauptquartier zu.

Sommer 1996: Das lang erwartete Echtzeit-Strategiespiel **Z** spaltet die Spielernation. Die einen freuen sich über den hohen Actionanteil, die launig-witzigen Kommentare und Zwischensequenzen, die anderen regen sich über die mangelnde Intelligenz der eigenen Streiter auf. Jetzt gibt's das **Z – Expansion Pack** mit 15 großen Solo-Missionen, 25 Mehrspieler-Karten, Desktop-Motiven und einem einfachen Editor, mit dem Sie eigene Szenarios entwerfen. Die Solo-Partien setzen den hohen Schwierigkeitsgrad der letzten Karten des Hauptprogramms fort, allerdings beginnen beide Seiten bereits mit einigen Sektoren. Neue Truppentypen gibt's leider nicht. MD

Martin

Warum keine neuen Truppen?

Etwas mehr hätte ich eineinhalb Jahre nach Z schon erwartet: neue Einheiten oder zumindest eine bessere KI meiner Kämpfer. Statt dessen sprengen sich meine Soldaten immer noch munter durchs Gebirge (ja nicht den Weg außenrum nehmen!) oder rennen im engen Pulk auf eine Haubitze zu (bloß nicht verteilt angreifen!). Die neuen Missionen bieten dennoch teils nervenaufreibend spannende Schlachten.

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Bitmap Brothers
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/66 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Neue, schwere Missionen für Z.

Der Sturm des Krieges tobt wieder

War Wind 2

In ferner Zukunft ringen auf einem ebenso fernen Planeten vier Mächte um ihr Überleben. Doch es kann nur eine geben...

Vor einem guten Jahr erschien SSI's War Wind, das sich dank seiner enormen Spieltiefe aus der Echtzeit-Strategiemasse hervorhob und für Profis eine echte Herausforderung war. Nun geht der erbitterte Kampf um den Planeten Yavaun in War Wind 2 weiter. Vier Machtblöcke treten gegeneinander an: zum einen die Alienrassen »D.U.N.« und »Gebieter«, die sich aus den vier Völkern des ersten War Wind bildeten, zum anderen zwei menschliche Parteien, die vor Jahrzehnten durch einen geheimnisvollen Steinblock auf Yavaun teleportiert wurden. Die »Militärs« wollen den Planeten als irdische Kolonie gewinnen, wohingegen die »Nachkommen« überwiegend aus Wissenschaftlern bestehen, die zur Erde zurückkehren möchten.



Invasion! Vier Mörserboote beharken feindliche Boncas.



Qual der Wahl: Wer darf mit in die nächste Mission?

Fast 50 Missionen

Neben Instant-Schlachten gibt's für jede Rasse vier Kampagnen mit je rund einem Dutzend gut verknüpfter Missionen. Zwischen einzelnen Aufträgen nehmen Sie bis zu acht Charaktere nebst Anführer mit in die nächste Mission und bilden so nach und nach eine Stamm-Mannschaft. Bei vielen Aufträgen spielen einzelne Personen eine wichtige Rolle: Mal müssen Sie einen berühmten Stammesfürsten befreien, mal ein besonders fieses Monster beseitigen. Für abwechslungsreiche Szenarios ist also gesorgt.

Zauberwort Berufsausbildung

Viele Einheiten haben besondere Fähigkeiten, die sie

Jörg Langer



Steife Brise statt Echtzeit-Sturm

War Wind 1 hatte vor einem Jahr das Pech, direkt vor Command & Conquer 2 herauszukommen. Bei Teil 2 gibt es außer den (damals) innovativen Ideen nicht viele neue Einfälle. Dafür wurde die Bedienung verschlimmbessert – zum Trainieren muß ich erst aufs Zielgebäude klicken, dann das Upgrade-Icon anwählen und danach die Einheit suchen.

Doch noch immer steht War Wind relativ allein dar, wenn es um Feinheiten wie Kerntruppen, Ausbildung und Befehlsmöglichkeiten geht. Wer als Echtzeit-Profi eine Herausforderung sucht, wird hier fündig.



Unsere Streitkräfte überfallen die Gebieter (die ehemaligen Tha'Roon und Obblinox aus War Wind 1).



Die Iconleiste beweist es: Gut ausgebildete Einheiten können viele Befehle ausführen.

durch Ausbildung verbessern. So zähmen die Alien-Zoologen Riesenschweine, die wie genmanipulierte Marzipankartoffeln aussehen. Menschliche Forscher basteln Kampffahrzeuge, ferngezündete Minen oder Brücken, die auf Knopfdruck verschwinden. Aus Alien-Wachleuten werden Elitekämpfer, die zu Bäumen morphen können. Vollstrecker der Gebieter lehren mit ihren Flammenwerfern selbst zahlenmäßig überlegene Gegner das Fürchten. Der Gräber-Transporter der D.U.N. buddelt unterirdische Tunnel, um seine Insassen unbemerkt hinter die feindlichen Linien zu bringen. Neue Untergebene rekrutieren Sie aus neutralen Dörfern. Manche Einwohner erlernen einen Beruf besonders gut.

Ihr Anführer: ein Allroundtalent

An jeder Mission nimmt ein Anführer teil, der unbedingt überleben muß. Er kann neutrale Dörfler oft überreden, seinem Team beizutreten, und mit Gesängen Ihre Leute kurzfristig besser kämpfen, arbeiten oder marschieren lassen. Ihr Boss und manche Einheiten sind zauberkundig. Je nach Rasse können Sie dadurch magische Bomben basteln, einzelne Streiter in Bäume verwandeln oder sie sogar über Hindernisse im Gelände pusten.



Auch auf See sind Sie nicht vor mörderischen Ungeheuern sicher.

Einsteigen in Panzer und Helikopter

Ihre Vehikel gondeln nicht von allein durch die Landschaft, sondern brauchen immer einen Fahrer. Manche Fahrzeuge, etwa die Panzerwagen, transportieren auch mehrere Personen durchs Feindfeuer. Mechanisch bewanderte Kameraden flicken kaputte Vehikel wieder zusammen – allerdings nur eigene. Krankenwagen heilen ihre Fahrgäste automatisch; zudem kurieren herumliegende Arzneikoffer und Genesungszauber Verletzte. Besiegte Gegner lassen oft Rohstoffe, Panzerung oder Bomben liegen, die Sie einsammeln können. Mit Wegpunkten schicken Sie Ihre Streiter über bestimmte Routen, auch in Formation. Praktisch: Per Mausklick erkunden Ihre Untergebenen



Unser Hubschrauber-Pilot entdeckt einen verlassenen Panzer.

selbständig die Gegend. Wie in **Dark Reign** legen vier Grundbefehle fest, ob sich die betreffende Einheit bei Feindkontakt defensiv oder aggressiv verhält. Die Topographie ist schon bei Missionsbeginn grob sichtbar. Durch den (mittlerweile zum Standard gehörenden) Fog of War sehen Sie Gebäude oder Ressourcen nur, solange eine eigene Einheit in der Nähe ist. So kann es passieren, daß der heftig umkämpfte Forst bereits abgeholzt ist, wenn Sie ihn mit viel Mühe endlich erreicht haben. MD



Ein Stoßtrupp durchforstet ein Monsternest nach wertvollen Gegenständen.

Martin Deppe



Die Spieltiefe verhindert eine Flaute

Zum Glück ist War Wind 2 komplex und bietet viele Wege, eine Mission zu gewinnen – sonst wäre aus dem Kriegswind ein laues Lüftchen geworden. Die vielen Charaktere mit ihren speziellen Eigenschaften, Ausbildungsstufen und Fähigkeiten stellen manch rundenbasiertes Rollenspiel weit in den Schatten. Es reicht nicht aus, einfach Unmengen von Truppen auszuheben und loszustürmen. Ich muß meine oft knappen Ressourcen und wertvollen Helden wohlüberlegt einsetzen. Viele Missionen ähneln einem Puzzlespiel: Reichen meine Rohstoffe noch für die wichtige Brücke, oder soll ich meine Jungs einschiffen?

Komplizierte Bedienung

Bei gut ausgebildeten Charakteren sind Menüleisten mit rund zehn Icons keine Seltenheit. Wer die jeweiligen Tastaturkürzel nicht im Schlaf beherrscht, hat kaum Chancen auf den Sieg. Außerdem muß ich einen Krieger erst mit Rechtsklick abwählen, bevor ich einen anderen befehligen darf. Dadurch erteile ich allzu oft Befehle an die falschen Leute, weil sie noch angewählt sind – tödlich, wenn die gerade ein wichtiges Gebäude instandsetzen und plötzlich ins Gefecht geschickt werden. War Wind 2 hebt sich zwar wohltuend vom Echtzeit-Einheitsbrei ab, ist aber mehr etwas für Profis und Tüftler.

War Wind 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	35 bis 155 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Holper-Echtzeit mit vielseitigen Einheiten.

Das 3. Millennium

Weltpolitik zum Einschlafen.



Wir basteln uns ein Atomkraftwerk: das langweilige Baumenü.

Basierend auf heutigem Datenmaterial führen Sie bei **Das 3. Millennium** eines von fünf Ländern durch 500 Jahre in die Zukunft. Dabei dürfen Sie Fabriken, Kasernen oder Atomkraftwerke auf eine isometrische Karte setzen. Komisch: Jeder Neubau braucht exakt zwei Jahre – egal ob Uranbergwerk oder Plumpsklo. Nebenbei forschen Sie an neuen Energietechniken oder medizinischen Erkenntnissen. Auswirkungen Ihres Handelns bekommen Sie erst am Jahresende in einer Bilanz zu sehen, zusammen mit Filmschnipseln über Aufstände in Papua-Neuguinea oder Erdbeben in Usbekistan. Ab und zu fragen andere Politiker, ob Sie sich nicht mal um bestimmte Probleme kümmern wollen – dann dürfen Sie forsch mit »ja«, »nein« oder »mal sehen« antworten. MD

Martin Deppe

Sim Earth für Arme

Es steht dick im dünnen Handbuch: »Das 3. Millennium ist ein Spiel!« – doch genau das suche ich bis heute vergeblich. Was soll spannend daran sein, ein Kraftwerk zu bauen, damit sich zwei Jahre später ein Balkendiagramm nach rechts verschiebt? Im Vergleich dazu ist jede Bundestagsdebatte ein Psychothriller!

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	5 bis 65 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 120 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

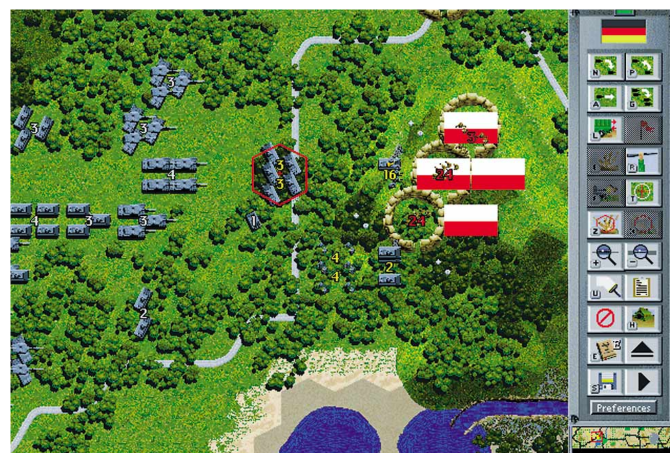
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



Statistik-lastige Weltpolitik zum Gähnen.

Steel Panthers 3

60 Jahre Landkrieg auf einer CD.



Die Karten sehen schlechter aus als in den ersten beiden Teilen.

Einmal mehr schicken Sie in **Steel Panthers 3** auf Hex-Schlachtfeldern der neuzeitlichen Weltgeschichte Truppen, Flieger und vor allem Panzer aus rund 40 Nationen in den Kampf.

Neu ist am dritten Teil nur der auf 200 Yards pro Feld verkleinerte Kartenmaßstab. Dadurch dürfen Sie Divisionen kommandieren. Außerdem können Sie multinationale Armeen aufstellen. Sollten Ihnen die 44 mitgelieferten Instant-Schlachten und sechs Feldzüge zu wenig sein, basteln Sie über einen komfortablen Editor neue zusammen oder lassen sich Zufallsscharmützel vollautomatisch entwerfen. Bis zu zehn dieser Einzelszenarien können Sie zu einer Kampagne verbinden – Stammeinheiten bleiben von Gefecht zu Gefecht erhalten. MIC

Michael Schnelle

Ziemlich überflüssig

Was soll dieser müde Aufguß? In den beiden weitgehend inhaltsgleichen Vorgängern und auf diversen Szenario-CDs wurde doch so ziemlich jedes Scharmützel der letzten sechzig Jahre bereits ausreichend abgehandelt. Außerdem verstehe ich nicht, warum der Kartenmaßstab verkleinert wurde. Dadurch geht viel vom heimeligen Tabletop-Gefühl der beiden Vorgänger verloren.

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (nacheinander an einem PC)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486 DX2/66 16 MByte, 2fach CD	Pentium 60 16 MByte, 4fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Fader Nachfolger ohne echte Neuerungen.

Combat Chess

Bunte Schachfiguren treiben's bunt.


Unser angriffslustiger »Bauer« vaporisiert die schwarze Dame.

Das Spiel der Könige mal anders: Bei Combat Chess ziehen bunt animierte Figuren übers Schachbrett und schlagen sich spektakulär aus der Partie. Da erdolcht die Dame hinterrücks einen armen Springer, während ein Drache (statt eines Bauern) den gegnerischen Läufer röstet. Das gab's mit Battle Chess schon vor zehn Jahren, doch bei Combat Chess finden Sie bessere Grafik und einen stärkeren Computergegner. Sie können mehrere Züge zurücknehmen, ein 3D-Spiel mit »klassischen« Figuren wählen, in die 2D-Ansicht wechseln oder mehrere Perspektiven gleichzeitig anzeigen lassen. Hinzu kommt ein gutes Lernprogramm für Anfänger und Fortgeschrittene. MD

Martin Deppe

Schach mit Humor

Die Idee mit den animierten Schach-Prügeleien ist alt, doch Combat Chess bietet mehr, als ich zuerst dachte. Der Computer spielt sehr stark, und wenn ich den Rechner nicht auf »Fehler machen« stelle, sehe ich schnell alt aus. Darüber freuen sich Profis; Einsteiger und Fortgeschrittene werden Zughilfe und Lernprogramm schätzen.

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	6 bis 128 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Netzwerk, Internet, E-Mail)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 100	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Animiertes Schach mit vielen Optionen.

Sport

Michael Galuschka



Nachdem ich auf das echte Autovergnügen eine Zeitlang verzichten muß (Sie wissen schon: diese komischen Fotoapparate mit dem roten Blitzlicht...) habe ich diesen Monat meine ganze Hoffnung in die weiter andauernde Flut von Rennspielen gesetzt. **Ultimate Race Pro** machte mir immerhin schon seit gut einem Jahr mit der genial aussehenden PowerVR-Vorabversion den Mund wässrig. Tatsächlich handelt es sich um einen Chart-tauglichen Funracer, wenngleich die Endversion meine Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte. Ein großer Name eilte Accolades Beitrag zu den PS-Wochen voraus: **Test Drive 4** erreicht zwar »wirklich nett«-Status, zu einem weiteren Klassiker hat´s aber nicht gereicht.

Da wende ich mich lieber der höchst gelungenen **Pod**-Zusatz-CD **Back to Hell** zu, die den erfreulichen Trend der Add-ons hin zu mehr Qualität fortsetzt. Nicht zu vergessen ein eher unscheinbares Programm, das mich äußerst positiv überrascht hat. **Balls of Steel** katapultiert mit vielen frischen Ideen den auch von mir als gestorben betrachteten 2D-Flipper in Wertungsregionen, die bislang nur Empires **Timeshock** erreichte. Der bleibt dank seiner überragenden Ballphysik freilich unangetastet.

SPORT

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« (Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Nascar Racing 2	Rennspiel	-	82%
12	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
13	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
14	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
15	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
16	Balls of Steel	Flipper	NEU	78%
17	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
18	Ultimate Race Pro	Rennspiel	NEU	77%
19	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
20	NBA Live 98	Sportspiel	01/98	76%

Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Ultimativ schwierig

Ultimate Race Pro

Schon seit einem Jahr dürfen Besitzer von PowerVR-Karten über den Asphalt heizen, nun ist die verbesserte Pro-Version für jedermann zu haben.

Einen außergewöhnlichen Rekord hat **Ultimate Race Pro** zum Erscheinungstermin schon mal aufgestellt: Kein anderes Spiel konnte man erst über ein Jahr nach seiner Veröffentlichung tatsächlich kaufen. Bereits seit Anfang 1997 liegt das Programm der VideoLogic Apocalypse bei. Ohne den Zusatz Pro im Namen erhielt damals jeder VideoLogic-Käufer quasi umsonst eine frühe Version, in der nur eine (wenn auch extrem lange) Strecke integriert war. Vor kurzem tauchte **Ultimate Race** im Spielbundle der Matrox m3D in einer überarbeiteten Form auf. Drei Kurse standen nun zur Auswahl, die sich allerdings als aufgesplittete Teilbereiche des ersten erwiesen. Die endgültige Verkaufsversion enthält zwar insgesamt satte 18 Strecken, doch wieder bekommt der Renn-Fan nur wenig Neues zu sehen. Außer einem kurzen Trainingsparcours und der Multiplayer-Arena ist im fertigen Produkt nur eine einzige komplett neue Piste zu bewundern. Die große Kurszahl ergibt sich demnach aus den inzwischen üblichen Nacht- und Regenvarianten des Ursprungsquartetts, die zudem rückwärts und auch spiegelverkehrt befahren werden können.

Facts

- Bis zu 16 Spieler
- 18 Strecken
- 16 Fahrzeuge
- 4 Tageszeiten
- 4 Spielmodi
- 2 Multiplayer-Modi



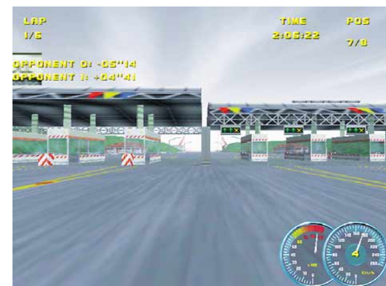
Grafisch haben's die Franzosen drauf: Rasante Waldstrecken sind für die 3D-Engine kein Problem.



Die äußerst anstrengende Fahrt durchs Burgenland ist optisch sehr gelungen. Leider verzerren die Objekte am Streckenrand sehr stark.

Ohne Handbremse geht nichts

Ultimate Race Pro gehört zur Kategorie der schnell erlernten, aber sehr schwer zu beherrschenden Fun-Rennspiele. Wenn Sie die Gangwechsel einer Automatikbox anvertrauen, reichen vier Tasten, um den Wagen über den Kurs zu steuern. Mit einer fünften bedienen Sie die unverzichtbare Handbremse. Dadurch wird das Auto instabil und läßt sich leichter um Kurven dirigieren. Ohne Handbremse landen Sie oft neben der Piste, da die Boliden den Wendekreis eines Kampfpanzers haben. Das Fahrgefühl ist insgesamt dem von **Bleifuss Rally** nicht unähnlich; meist bewegt man sich im leichten Drift über die Fahrbahn.



Eine Mautstation aus der Cockpitperspektive: Hier bleiben die Computerfahrer oft hängen.



Auf den langen Strecken durchfahren Sie mit Ihrem PS-Boliden auch manch malerisches Dörfchen.



Da die Gegner stur auf ihrer Ideallinie bleiben, sind Überholmanöver kein großes Problem.

Friedliche Gegner

Die sieben Gegner verhalten sich während der Rennen äußerst fair. Sie haben prinzipiell nur ihre eigenen Bestzeiten im Kopf und lassen Sie friedlich Ihre Runden



Eine der für das Spiel typischen Spitzkehren.

drehen. Nur wenn Sie es selbst darauf anlegen oder unglücklich die Ideallinie eines Konkurrenten kreuzen, kommt es zu Kollisionen. Heftige Kontakte mit der Fahrbahnbegrenzung sind aufgrund der enorm anspruchsvollen Streckenführung dagegen immer drin. Besonders realistisch ist das Crashverhalten allerdings nicht. Entweder landen Sie nach einem Salto wieder auf allen Vieren und können ohne Zeitverzögerung weiterbrausen, oder Ihr Wagen vollführt ein leicht übertriebenes Überschlagspektakel. Jeder Unfall ist Ihrem Untersatz deutlich anzumerken; er verformt sich immer stärker, bis er einem zerknüllten Blatt Papier ähnelt. Die dynamischen Verformungen sind neben den Echtzeitspiegelungen an der Heckscheibe aber das einzige Highlight der ansonsten langweiligen Rennschlitten. Insgesamt 16 Brummer stehen zur Auswahl, die sich zum Teil in den Fahreigenschaften unterscheiden. Selbst tunen oder einstellen dürfen Sie nichts.

Nur Einzelrennen

Leider hat Kalisto auf einen Meisterschaftsmodus völlig verzichtet. Sie können auf Zeit fahren – inklusive eines auf eine Runde beschränkten Ghost Modus – oder treten auf einer einzelnen Strecke gegen das restliche Feld an. Alle siebzehn Kurse sind von Anfang an zugänglich, was der Motivation leicht abträglich ist, da der »Was kommt als nächstes?«-Faktor einfach fehlt. Für Mehrspieler-Rennen ließen sich die Franzosen von Psygnosis' **Destruction Derby** inspirieren. Neben einem normalen Rennen für bis zu 16 Mitspieler wartet in einer speziellen Arena die Meute zum Smash-Wettbewerb auf Sie. Hier geht es ausschließlich darum, die Blechkleider der Konkurrenz so nachhaltig zu deformieren, daß Sie am Schluß als Letzter übrig bleiben. MG

Michael Galuschka



Ich krieg' die Kurve nicht

Uff, ist das schwierig! Selbst PC-Piloten mit Benzin im Blut haben in den höheren Levels große Mühe, überhaupt den Anschluß ans Feld zu halten. Profis finden somit in Ultimate Race Pro die ultimative Herausforderung, doch Rennspiel-Neulinge werden dauergefrustet. Ein variabler Schwierigkeitsgrad hätte hier wirklich gute Dienste geleistet.

Eines kapier' ich irgendwie nicht: Warum setzen manche Entwickler den Begriff »Arcade Racer« immer mit »auf vieles verzichten müssen« gleich? Zum wiederholten Male beschlich mit beim Testen das ungute Gefühl, kein komplettes Programm vor mir zu haben. Das Fehlen einer anständigen Meisterschaft ist ebenso ein dicker Klops wie die häßlichen Autos. Doch befinde ich mich erst mal auf der Straße, ist der Groll schnell verflogen. Die Fahrzeuge lenken sich nahezu perfekt und folgen herrlich direkt sogar den kleinsten Lenkbewegungen. Wurde eine haarige Kurve im eleganten Drift perfekt gemeistert, ist die Befriedigung so groß wie in kaum einem anderen Rennspiel.



Die Tageszeiten wechseln während eines Rennens.

Ultimate Race Pro

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Kalisto
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	3 bis 340 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD PowerVR-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Launiger Rennspaß für Vollprofis.

Wenn der Benzinpreis keine Rolle spielt

Test Drive 4

Zwei Autowelten prallen aufeinander: Übernehmen Sie das Steuer hochmoderner Sportwagen oder amerikanischer Hubraumprotze aus den Roaring Sixties.



Mit der Viper durch München. Die ziemlich armselige Stange rechts im Bild soll tatsächlich den Fernsehturm darstellen.

Obwohl die USA nicht gerade als Geburtsort hochkarätiger Sportwagen bekannt sind (eine Ausnahme ist die Corvette), sind schnelle Flitzer aus dem Land des strengen Tempolimits zur Zeit als Versoftungsobjekt äußerst beliebt. Accolade setzt dem Trend jetzt die Krone auf: In Test Drive 4 dürfen Sie neben der aktuellen US-Modellgarnitur auch die klassischen Halbstarken-Untersätze vergangener Zeiten zu einer Spritztour ausführen. Namen wie Chevrolet Chevelle, Plymouth Hemi Cuda oder Chevi Camaro Bj. ´69 lassen jedem Fan Freudentränen in die Augen steigen. Dabei sorgen aufgeblasene Big-Block-Maschinen mit PS-Zahlen jenseits der 500 dafür, daß Carrera-Fahrer beim Ampelstart solcher Hubraummonster nur noch Rauchschwaden am Horizont entschwinden sehen. Nicht umsonst ist als Spezialmodus ein Dragstrip auf einer Viertelmeile mit im Programm.

Nur Vollgas zählt

Das Zusammentreffen des hochkarätigen Feldes – als Nicht-Amischlitten geben sich ein Jaguar, ein TVR und ein Nissan die Ehre – hat natürlich nur einen Zweck. Getreu dem Prinzip der Cannonball-Rennen werden die Traumschlitten »probegefahren«, was das Zeug hält. Sieger ist, wer als Erster eine von sechs auf der ganzen Welt verteilten Strecken durcheilt. Mehrere Meisterschaftsmodi der Straßenhatz stehen dabei zur Auswahl. Sie unterscheiden sich jedoch nur im Schwierigkeitsgrad und in der Zählweise – mal gibt´s Punkte für den erreichten Platz, mal werden die gefahrenen Etappenzeiten addiert. Das Gaspedal wird ohne Rücksicht auf öffentlichen Verkehr oder die Polizei durchgetreten. Letztere nimmt zwar (meist erfolglos) die Verfolgung auf, mehr als eine läppische Stop-and-go-Strafe verhängt sie jedoch nicht. Schlimmer ist da schon der Blechkontakt mit den zahlreich herumrollenden Sonntagsfahrern. Selbst bei harmlosen Kollisionen



Fliegen ist schöner: In San Franziskos Hafenviertel sind ein paar gewaltige Sprünge zu bewältigen.

legt Ihr Renner oft dermaßen gewaltige Saltos hin, daß sich der Pilot die Bäume von oben ansehen kann. Selbst bei heftigsten Überschlägen bleibt das Blechkleid aber unversehrt – dauerhafte Geschwindigkeitseinbußen haben Sie also nicht zu befürchten.

Stippvisite in München

Um dem mehrere Millionen Mark teuren Fuhrpark einen würdigen Rahmen zu geben, wurde an Pisten nur das Beste berücksichtigt. Sie schlittern über die Prachtstraßen von Washington und Kyoto, statten der Schweiz einen Besuch ab und hüpfen wie ein Skiflieger über die Hügel von San Franzisko. Als Höhepunkt geht es dann auch noch ab in unsere Redaktionsheimstatt München: Ein Stückchen Autobahn konnten sich die Boys von Accolade einfach nicht entgehen lassen. Wer genau hinsieht, entdeckt bei über 300 km/h sogar das Olympiastadion und den Fernsehturm – im wirklichen Leben darf man sich beide Bauwerke vom Mittleren Ring aus meist im Dauerstau ansehen. Die Streckengrafik schwankt allerdings zwischen »super Stimmung« und »würg«; ohne 3Dfx-Karte sollten Sie sich Test Drive 4 prinzipiell nicht antun. Für die Edelkarrossen gilt ähnliches: Dank gut gelungener Texturen erkennt man die jeweiligen Typen sofort als solche wieder. Das eigentliche Polygonmodell ist dagegen relativ undetailliert geraten und läßt viele Einzelheiten einfach außen vor.



Im Drogen-Modus hält man es nicht lang aus.



Der Pitbull-Mini ist das beste Auto, aber nur als Bonus erhältlich.


Kollisionen sind äußerst zeitraubend.



Nachts und ohne Scheinwerferlicht werden die Strecken noch happiger.

Keine Lust auf scharfe Kurven

Die Fahrphysik wurde von den Entwicklern bewußt einfach gehalten. Allerdings zeigen selbstgelenkte Boliden eine gewisse Abneigung gegen scharfe Biegungen. Will man nicht an die nächste Hausmauer klatschen, bleibt nur ein heftiges Bremsmanöver. Das wiederum mögen die Fahrzeuge, egal ob alt oder neu, gar nicht. Sie brechen sofort hektisch mit dem Heck aus und lassen sich wieder einfangen, noch im Drift um die Kurve bugsieren. Die Computerfahrer haben mit diesem Problem seltsamerweise weniger zu kämpfen, weshalb eine Netzwerkpartie ungleich viel mehr Spaß macht.

Originell sind die zahlreichen Cheatmodi. Mit ihnen schrumpfen zum Beispiel die Autos auf Matchbox-Größe, oder das Geschehen läßt sich aus der Vogelperspektive und in Schwarzweiß bewundern. Extra-verrückt ist der sogenannte Drogen-Modus, in dem die ganze Umgebung ständig übelkeiterregend wabert und sich im Kreise dreht. Danach ist man fast reif für den Doktor... MG

Michael Galuschka



Testfahrt bestanden

Auf den ersten flüchtigen Blick wirkt Test Drive 4 absolut hochglanzpoliert. Doch wie beim Gebrauchtwagenhändler um die Ecke offenbaren sich erst nach einer ausgiebigen Probefahrt ein paar Kratzer und Beulen. Mich stören besonders die Höchstgeschwindigkeits-Abschnitte: Der Slalom um die Sonntagsfahrer verkommt jenseits der 300 Sachen zu einem reinen Reaktionstest. Selbst flinke Augen können Unfälle da nicht mehr verhindern. Richtig sauer werde ich, wenn schon bei leichten Türklinkenstreifern die Supersportler wie Gummibälle durch die Luft fliegen.

Fun dank Muscle Cars

Wer den Einarbeitungsaufwand einer F1 Racing Sim scheut, liegt bei Test Drive 4 sicherlich richtig. Es erinnert stark an den Stallkollegen Need for Speed 2 SE, kommt allerdings nicht an dessen gepflegtes Fahrgefühl heran. Mal was anderes ist die Fahrt mit Muscle Cars aus den 60ern und 70ern. Alleine schon dadurch hat TD 4 auf jeden Fall seine Existenzberechtigung.

Test Drive 4

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Accolade
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	220 oder 260 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Simpel, aber schön und schnell.

Eingebrochen

NHL Open Ice

Man nehme die Grundidee von Eishockey und reduziere sie auf das mögliche Minimum – fertig ist die NHL-Interpretation à la Open Ice.



Sind die Spieler gut drauf, wird die Partie feurig.

Sie sterben anscheinend nie aus – die Automatenumsetzungen des Spielhallengiganten Midway. Vor ein paar Monaten bereicherte das erstaunlich kurzweilige **NBA Hangtime** GTIs Angebot. Praktisch das Gleiche in Weiß ist **NHL Open Ice**. Hier wie dort stehen sich statt der üblichen Fünferteams gerade mal jeweils zwei Feldspieler gegenüber.

Typisch: Wie bei den Vorgängern können Sie den Kopf auf Kürbisgröße aufblasen.

Zwei gegen zwei

Daß bei dieser Konstellation jeder Versuch eines gepflegten Paßspiels nur scheitern kann, ist selbstredend. Die vier Kufencracks mit der Animationseleganz von Hampelmännern drängeln sich meist allesamt auf einem bierdeckelgroßen Bereich um den Puck und tragen mit dem so entstehenden Pixelknäuel dazu bei, das hektische Treiben auf dem Eis noch konfuser zu machen.

Wenigstens kommen auch Besitzer knopfschwacher Joypads auf ihre zweifelhaften Kosten. Mehr als drei verschiedene Aktionen gibt es nämlich nicht, wodurch **NHL Open Ice** auch für Tastaturverehrer noch vernünftig zu steuern ist. Der neben Schuß- und Paßtaste dritte Button ist mit dem Turbo belegt, der wenigstens ein bißchen Pfiff in die Sache bringt. Neben einem normalen Spurt läßt der so befeuerte Spieler in Verbindung mit der Schußtaste einen bandenbrechenden Schlagschuß vom Stapel, der mit immer wieder neuen Animationen neckisch aufbereitet wird. Für jede gelungene Aktion steigt ein sogenanntes Hot-Meter wie ein Fieberthermometer an. Landet ein Spieler bei vollem Hot-Meter einen Treffer, ist er »On Fire« und wirbelt bis zum nächsten Gegentor mit besonderem Elan durch die Verteidigungsreihen.

Kaum NHL-Flair

Midway besitzt eine NHL-Lizenz mit allen Logos und Original-Spielernamen. Wegen der kleinen Teams, der klobigen VGA-Auflösung und des nicht vorhandenen Saisonmodus kommt sie aber kaum zum Tragen. Statt der 82-Spiele-Tortur wie im richtigen Eishockey-Leben ist der Weg zum Stanley Cup hier etwas einfacher. Sie treten nacheinander gegen alle Konkurrenten an, deren Widerstand kontinuierlich zunimmt. Ihre Erfolge werden über ein umständliches Namen-Geburtsdaten-System gespeichert.

Nach einem Match wird der Spieler des Tages gewählt.

Bis zu vier menschliche Akteure können an einem PC antreten; bevorzugt mit einem Gravis-Grip-System oder vier aneinandergekoppelten Sidewinder-Pads. Modem- oder Netzwerkverbindungen sind **NHL Open Ice** allerdings fremd. MG

Michael Galuschka



Eiskalter Schrott

Oje, welchem Esel ist es denn da zu wohl geworden? Dieses häßliche, unspielbare Etwas unterbietet den annehmbaren Hangtime-Bruder in jeder Beziehung – GTI wird schon wissen, warum sie nur drei winzige Screenshots auf die Packungsrückseite druckt.

Während man sich auf dem Basketballfeld nicht zuletzt der einfallsreichen Dunks wegen die Bälle eine Zeitlang ganz gerne um die Ohren drosch, möchte man Open Ice sehr bald am liebsten eine Matchstrafe verpassen. Bully – und nach ein paar Sekündchen wirrem Puckgebolze zappelt die schwarze Gummischeibe meistens schon im Netz. Ob im eigenen oder gegnerischen ist dabei irgendwie egal; warum es überhaupt gescheppert hat, wissen sowieso nur die Design-Götter.

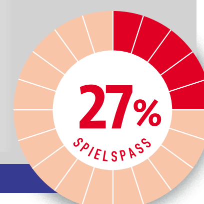
NHL Open Ice

Genre:	Action-Sportspiel	Hersteller:	Midway
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 8 MByte RAM, 2fach CD DirectX 3.0	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 3.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 3.0

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



Mies aussehende Eishockey-Katastrophe.

Schmissiges Basketball mit Simulationshäppchen

NBA Action 98

Das zweite Produkt in Segas Sportspielreihe setzt auf eine Mischung aus Action und Anspruch.



Weitwürfe haben eine gute Trefferquote.



Schöne Dunks sieht man sich im Replay noch mal an.

Die zahlreichen Basketballfans mußten sich bislang mit nur zwei ansprechenden Titeln zufriedengeben, die zudem unterschiedlicher nicht sein könnten. Zum einen EA Sports berühmte NBA-Live-Reihe, die extreme Spieltiefe bietet. Zum anderen NBA Hangtime, das ausschließlich auf schnelle Action abzielt. Sega Amerika kam nun auf den Gedanken, einen spielbaren Kompromiß aus beidem zu designen. Das Ergebnis heißt NBA Action 98 und erfüllt die Vorgabe recht ordentlich.

Kein Schnickschnack

Das Programm wirkt wie ein typischer NBA-Live-Konkurrent. Als Intro gibt's ein paar grobpixelige Videos; die NBA-Lizenz und digitalisierte Spielerportraits dürfen auch nicht fehlen. Die Akteure bekamen wirklichkeitsnahe Profile verpaßt, was sich auf dem Spielfeld auch durchaus bemerkbar macht. Die Spielmodi verzichten auf überflüssigen Tand, lassen es jedoch an nichts wirklich Wichtigem fehlen. Sie dürfen sich zuerst an einem Freundschaftsspiel versuchen, eine komplette Saison in Angriff nehmen oder gleich in die laufenden Play-Offs einsteigen.

Passen und Werfen

Schnelle Korberfolge sind mit Übung keine große Kunst. Blinde Alleingänge sollten trotzdem nicht die Regel sein; ohne Paßspiel überlebt keine Mannschaft lange. Ist weder eine Abgabe noch ein Korbwurf gerade sinnvoll, legt der Spieler per Knöpfchendruck einen Sprint aufs Parkett oder zeigt ein paar hübsche Dribblings. Leider verzichtet Sega auf 3D-Unterstüzung. Ein Patch ist zwar geplant, doch bis dahin müssen Sie mit detail- und effektarmer Spielgrafik vorliebnehmen. Lediglich die individuellen Gesichtstexturen überzeugen, dafür ruckelt das Geschehen in SVGA und Hicolor selbst auf einem MMX-200er noch leicht vor sich hin. MG



Die schlichte Hallengrafik ist weit vom NBA-Standard entfernt.

Michael Galuschka



Geglückte Mischung

Wirklich eine überraschend gute Alternative zur übermächtigen NBA-Reihe von EA Sports, die uns da kredenzt wird. Der Spielablauf ist flott, ohne Einsteiger zu überfordern, die Steuerung ausgefeilt, ohne überladen zu wirken. NBA-Hangtime-Fans seien gewarnt: NBA Action ist nicht das simple Korbgedresche, das vom Titel suggeriert wird. Durchdachtes Paßspiel und sorgsame Verteidigung sind mindestens so wichtig wie krachende Dunkings.

Ein technisches Foul setzt es für die Grafik. Wann schaffen es die Sega-Jungs endlich, den 3D-Support gleich mit in die Schachtel zu legen und nicht erst ein halbes Jahr später einen Patch nachzuliefern? Zumal die Direct-Draw-Version optisch keinen herausragenden Eindruck macht, obwohl sie recht Hardware-hungrig ist. Trotzdem ist NBA Action für jeden Basketballfan interessant und schafft als erstes Programm seiner Art den Spagat zwischen Action und Simulation.

NBA Action 98

Genre:	Action-Basketball	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	0 bis 102 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk), bis vier (an einem PC)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD DirectX 5.0

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Nicht schön, aber gut spielbar.



Rennspiel-Erweiterung der 3. Dimension

Pod – Back to Hell

Noch mehr Freude am Fahren: Neue Strecken und Vehikel für das ungewöhnliche Rennspiel Pod.

Kein anderes Rennspiel scheidet die Geister so sehr wie Pod. Während die einen die bizarre Farbgebung ebensowenig schätzen wie die oft ungewohnte Streckenführung, lieben andere gerade die eigenwillige Stimmung. Eines gestehen aber beide Parteien der futuristischen Flitzerei zu: In Sachen Fahrgefühl und Steuerung hält Pod locker den Kontakt zur Genrespitze. Schon länger können Sie für das endzeitige Rennspiel zusätzliche Strecken und Vehikel von der Ubi-eigenen Web-Seite auf den heimischen Computer laden. Jetzt veröffentlicht der Hersteller diese Goodies mit einigen Extras unter dem Titel Back to Hell auf CD.



Der Rennkurs als Geisterbahn: Allerlei makabre Details auf dem Hellway-Kurs.

Abgefahrene Kurse

Das Add-on bietet 19 Strecken, drei davon sind komplett neu. Darunter finden sich Skurrilitäten wie ein Parcours, der Sie über einen langen Sandstrand an Palmen vorbei in mittelalterliche Schlösser führt. Ein quietschbunter Kurs greift Casino-Elemente auf und läßt Sie über Roulett-Tische brettern. Im gruftigen Hellway flitzen Sie durch einen gigantischen Friedhof mit düsteren Grabsteinen und stoßen mitten auf der gruftigen Rennstrecke auf einen gefolterten Polygon-Zombie.



Grellgelb glüht Schleim auf der Strecke.

Nonsens-Neuwagen

In 23 neuen Boliden dürfen Sie um die Wette fahren. Etwa die Hälfte davon sind ernsthafte Flitzer, die mit schnellen Gegenspielern mithalten können. Die andere Hälfte fällt eher in die Kategorie gehobener Blödsinn. So jagen Sie als häßliche Hexe auf einem Besen oder als lila Fledermaus den Rundenrekord. Dann wieder überholen Sie die Konkurrenz mit einem von vier witzigen Segelbooten auf Holzrädern.

Neben den Strecken und Fahrzeugen patcht Back to Hell Ihr bestehendes Pod auf die neueste Programmversion, was vor allem für Teamspieler interessant ist. PS

Peter Steinlechner



Höllischer Fahrspaß

Obwohl seit der Veröffentlichung von Pod vor gut neun Monaten eine ganze Reihe richtig guter Rennspiele erschienen ist, hält sich die schräge Endzeit-Raserei mit dem fast perfekten Fahrgefühl noch immer hervorragend. Die Strecken in Back to Hell bringen einige Pod-Stärken sogar erst richtig zum Vorschein.

Mit der Realität haben die neuen Kurse wenig gemein, machen fahrerisch aber einen Höllenspaß. Allerdings sind nicht alle wirklich gelungen. In einigen erkennt man vor lauter Grafik-Firlefanz schier den Weg nicht mehr. Andere hingegen verführen zu gewagten Sprüngen, waghalsigen Manövern in engen Kurven und locken auf die Suche nach versteckten Geheimrouten und Abkürzungen. Wer in Pod noch immer seine Runden dreht, sollte an Back to Hell nicht vorbeifahren – zumal mit rund 25 Märkern auch der Preis stimmt.

Pod – Back to Hell

Genre: Add-on
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 25 Mark
Hersteller: Ubi Soft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 8 bis 200 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Split-Screen), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Für Pod-Fans ein absolutes Muß.

Cart und Nascar in einem Spiel

Andretti Racing

Die zwei populärsten US-Rennserien präsentiert von der Andretti-Dynastie – da sollte eigentlich nicht viel schiefgehen.

Die Playstation-Umsetzung **Andretti Racing** läßt Sie sowohl in das Monocoque eines filigranen Indy-Car-Flitzers als auch in das Cockpit eines sperrigen Nascar-Renners steigen. Etwas seltsam wirkt die Halb-Lizenz, die EA ergattern konnte. Während fast alle Indy-Car-Piloten Originalnamen tragen, steht bei den Stockcars außer Geoff Bodine kein bekannter Name auf den Starterlisten.

Streckenallerlei

Ähnlich verwirrend ist die Sachlage bei den insgesamt 16 Strecken, die recht unterschiedliche Anforderungen an Ihr Fahrkönnen stellen. Teilweise handelt es sich um die echten Pisten, größtenteils wurden aber real existierende, zumeist europäische Kurse unter neuem Namen in die USA verpflanzt und mit zusätzlichen Objekten am Streckenrand vollgepflastert. Die Boxengassen sind nicht nur zur Dekoration da, sondern verhelfen den (je nach voreingestelltem Schadensgrad) mehr oder minder stark deformierten Boliden zu neuer Frische. Häufige Kollisionen liegen denn auch weniger an der bewußt einfach gehaltenen Steuerung, sondern vielmehr an den extrem aggressiv fahrenden Gegnern. Die rauschen Ihnen lieber in die Kiste, als die Kurve in der Ideallinie zu bewältigen.

Stottersound

In einem auf wenige Punkte beschränkten Setup-Menü können Sie Ihren Schlitten an die Strecke anpassen. Natürlich sollten auf einem Oval die Flügel so flach wie möglich sein. Im Gegensatz zu komplexen Simulationen sind die Einstellungen am Fahrzeug aber nur ganz selten entscheidend für wirklich gute Rundenzeiten.

Andretti Racing unterstützt 3D-Grafikkarten nach dem Direct3D-Standard. Schneller wird die Raserei dadurch kaum, durch gefilterte Texturen und einige zusätzliche Effekte aber deutlich schöner. Allerdings unterlief den Programmierern ein grober Bug: Selbst auf schnellen Rechnern ist die Framerate erheblich davon abhängig, wie aufwendig die Szenerie ausfällt. Rauchschwaden von durchdrehenden Rädern bringen die Grafik (und mangels Systemressourcen auch den Sound) fast zum Stillstand. MG



Für Crash-Fans ist Andretti Racing eine gute Wahl.



Die Lens Flares sind leicht übertrieben und behindern den Durchblick.



Ohne 3D-Karte ist die Grafik nicht schön.

Michael Galuschka



Arm an Höhepunkten

Erinnert sich noch jemand an Speed Haste vom letzten Jahr? Nicht? Jenes Rennspiel setzte auf das gleiche Konzept, war noch eine ganze Ecke schlechter und ebenfalls von Electronic Arts. So wird wohl auch Andretti Racing nur genügsamen Rennsportfans länger als ein paar Stunden im Gedächtnis bleiben.

Dem Mischmasch aus verschiedenen Rennklassen, Simulations- und Action-Elementen kann ich eigentlich keine groben Mängel ankreiden, der Funke will jedoch nicht so recht überspringen. Bei der momentanen Schwemme an Rennspielen reicht es einfach nicht, ein zwar grundsolides, aber erschreckend ideenloses Produkt abzuliefern.

Andretti Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	114 bis 465 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD DirectX 5.0	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut



Solide, etwas altbackene Action-Raserei.

Auto-Rallye der extremen Art

SODA Off Road Racing

Mit Karacho durch die Pampa – SODA bietet Rennspaß abseits der üblichen Pfade.



Mit dem Buggy machen die Powerslides im Schlamm am meisten Spaß.

Wenn sich Stollenreifen zentimetertief in den Matsch wühlen und 800 Pferdestärken brüllend einen Berg erklimmen, hält entweder die Bundeswehr ein Manöver ab, oder es handelt sich um ein Querfeldein-Rennen. Die Rennspielprofis von Papyrus nahmen sich des Rallye-Themas an und präsentieren eine Simulation der amerikanischen Off-Road-Liga SODA. In **SODA Off Road Racing** brettern Sie im Buggy, im Geländewagen oder einem Allrad-Truck über zwölf wenig abwechslungsreiche Rundkurse.

Rüdiger Steidle



Gemischte Gefühle

SODA ist kein Spiel für zwischendurch. Einsteigen und Gasgeben wie in der Bleifuss-Reihe führt hier nur zu Frust-Erlebnissen. Zu Beginn dreht man erst einmal Runde um Runde auf dem Trainingsparcours. Um so größer war aber das Hochgefühl, als ich endlich den Siegerkranz um den Hals hatte.

Während das Fahrverhalten der Wagen durchaus überzeugen kann, haben die Programmierer beim optischen Teil arg geschlampt: Natürlich finden Off-Road-Rennen nicht im englischen Garten statt, aber etwas ansehnlichere Strecken hätte ich mir doch gewünscht. Giftgrüner Rasen, der sich an grobpixelige Felsen schmiegt, beleidigt das Auge des Spielers. Realismus-Puristen könnten mit diesem Programm ihre Freude haben, alle anderen spielen lieber das zugänglichere Bleifuss Rally.

Schleudertrauma

Frohen Mutes geht es an den Start, der Motor heult auf, und eine ungestüme Lenkbewegung befördert den Boliden ins Grüne. Spätestens nach dem Dreher an der ersten Kurve wird klar, daß sich die PS-Monster im Fahrverhalten von Formel-1- oder Sportwagen sehr stark unterscheiden. Ein Tick zuviel Gas, ein wenig Übersteuern, und Sie kommen erst im nächsten Reifenstapel zum Stehen. Bis man auch nur eines der drei Fahrzeuge richtig beherrscht und sich an einer Plazierung auf dem Treppchen erfreuen kann, sind einige Stunden Übung vonnöten.



Auf den Fantasie-Kursen brettern Sie über spektakuläre Sprünge – nicht immer erfolgreich…

Aufbohren und Umbauen

Trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrads zeichnen sich die Computergegner durch einen nahezu perfekten Fahrstil aus. Speziell auf die Strecke abgestimmtes Tuning ist daher ein Muß, wollen Sie ganz vorne mitfahren. Außerdem stellt Ihnen Ihr Team nach einer erfolgreichen Saison Upgrades wie einen leistungsstarken Motor oder bessere Stoßdämpfer zur Verfügung.

Auch wenn Sie alle Tracks meisterlich beherrschen, müssen Sie die **SODA**-Packung nicht im Regal einmotten: Mit dem einfachen Streckeneditor schaffen Sie im Handumdrehen neue Herausforderungen. Warum allerdings auf simulierte Wetterbedingungen verzichtet wurde, ist unverständlich. Schließlich zieht dieser Sport einen großen Teil seiner Faszination aus Rennen auf regendurchweichten Pisten. In Deutschland wird das Spiel übrigens unter dem Namen **DSF Off Road Racing** erscheinen. RS

SODA Off Road Racing

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch i. V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	4 oder 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD Rendition Vérité

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Unspektakuläres, realistisches Rennspiel.

Gib mir fünf

Balls of Steel

Die Stahlbälle von GT Interactive glänzen mit spannenden Missionen und massenweise Spezialeffekten.





Der Duke freut sich über seinen persönlichen Flipper.

Das Genre der PC-Flipper erreichte vor kurzem mit dem Erscheinen von Pro Pinball – Timeshock seinen Höhepunkt. Seitdem vermochte kein anderer Hersteller, Empire die Genre-Krone wieder abzujagen. Jetzt versuchen die Pinball Wizards ein Überholmanöver – ausgerechnet mit einer Sammlung altmodischer 2D-Flipper: Balls of Steel.

Klassische Technik

Für die fünf Tische haben die Designer tief in den Farbkasten gegriffen: Die knallbunten Oberflächen sind mit gerenderten Objekten überladen, die teilweise aufgeklebt wirken. Während die Konkurrenz noch mit mehreren Blickwinkeln aufwarten konnte, stehen bei Balls of Steel jeweils nur zwei Perspektiven zur Auswahl: In der Standardansicht scrollt der Tisch, der Kugel folgend, auf und ab. Immer wenn mehrere Bälle im Spiel sind, wird das gesamte Spielfeld auf Bildschirmgröße verkleinert, wodurch Sie auf 15-Zoll-Monitoren kaum noch Details erkennen können. Auch die Kugelphysik ist nicht ganz so exakt simuliert wie beim Kollegen Timeshock, gehört aber immerhin noch zu den besseren im Genre. Wirklich gut geraten ist hingegen die Sounduntermalung: Durchweg stimmige Hintergrundmusik und gelungene Sprachsamples erfreuen das Ohr des Spielers.

In geheimer Mission

Jeder der Flipper dreht sich um ein anderes Thema. Neben den beiden Sciencefiction-Tischen Darkside und Mutation jagen Sie mit Duke Nukem Aliens, vereinigen als Fantasy-Barbar die Elemente und versuchen bei Firestorm, einen Bombenleger zu stoppen. Die Hintergrundstories stellen nicht nur die Grafik, sondern bestimmen auch die Aufgaben der Tische. Es gilt, Wissenschaftler zu evakuieren, ein Shuttle zu steuern oder Bomben zu entschärfen. Dies wird entweder auf klassische Art und Weise mit der Kugel erreicht, oder bei Video-Spielen auf dem Punkte-Display. Teilweise vermischen sich Computerspiel und klassische Flipper-Elemente: Da fangen Häuser an zu brennen, oder es krabbeln plötzlich Käfer über den Screen. RS



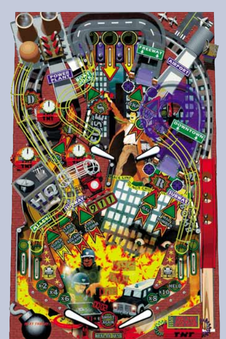
Barbarian



Darkside



Mutation



Firestorm

Rüdiger Steidle



Toller Fünfer

Balls of Steel ähnelt teilweise mehr einem Arcade-Automaten als dem altgedienten Flipper aus der Kneipe nebenan: Wer lange genug durchhält, darf einem Drachen die Kugel geben oder den ganzen Tisch unter Wasser setzen. Die Punktehatz ist nicht nur Selbstzweck, sondern durch die Minimissionen auch auf Dauer motivierend. Dank des fairen Tischdesigns feiern auch Einsteiger bald erste Erfolge.

Am besten gefällt mir die Atmosphäre von Barbarian und Mutation, und wenn Duke Nukem cool behauptet »I got balls of steel«, bin ich im siebten Flipperhimmel. Balls of Steel ist sicher nicht die ultimative Pinball-Simulation, aber bestimmt der spaßigste PC-Flipper.

Balls of Steel

Genre:	Flipper	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

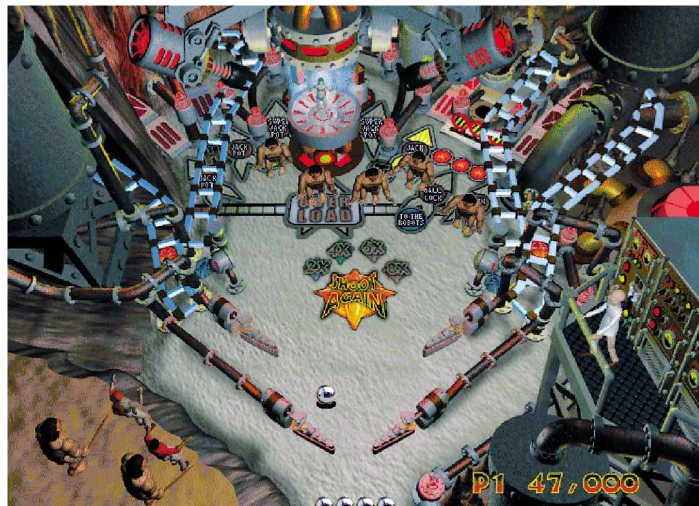


Spaßiger Action-Flipper mit Überraschungen.

3D Ultra Pinball zum dritten

Der vergessene Kontinent

Mit einer kleinen Silberkugel geben Sie einem verrückten Wissenschaftler und seinen Dinohorden Saures.



Im Labor des Wissenschaftlers kommt es zum Showdown.

Südamerika in den 50ern: Mitten über dem tiefen Dschungel stürzt ein Flugzeug ab. An Bord sind ein Abenteurer, ein junges, hübsches Mädchen und ein schlauer Professor. Das Trio überlebt und setzt seinen Weg notgedrungen zu Fuß fort. Schon bald geschehen merkwürdige Dinge...

Was nach klassischem Grafik-Adventure klingt, ist die Vorgeschichte zu Sierras neuestem Flipper aus der 3D-Ultra-Pinball-Reihe. Schon die ersten beiden Teile warteten mit ungewöhnlichen Ideen auf, und **Der vergessene Kontinent** geht wieder neue Wege: Die Spielflächen bauen aufeinander auf. Um in einen neuen Abschnitt zu gelangen, müssen Sie die Aufgabe des aktuellen Tisches gelöst haben.



Helfen Sie Rex mit Ihren Treffern durchs Labyrinth.

Vier kleine und ein großer Tisch

Die Story gliedert sich in drei große Teile: Nachdem der Dschungel durchquert ist, trifft das Trio auf einen geheimnisvollen Tempel. Im letzten Drittel kommen die Drei schließlich einem größenwahnsinnigen Wissenschaftler und seinem Geheimnis auf die Spur.

Pro Abschnitt müssen Sie fünf Spielflächen bewältigen. Vier davon sind relativ klein, äußerst schlicht gestaltet und weisen nur wenige Elemente auf. Der fünfte dagegen, sozusagen der Königstisch, erstreckt sich über den ganzen Monitor. Er entspricht in punkto Aufwand und Vielfalt in etwa den Tables der beiden Vorgänger, erreicht aber nicht ganz deren Qualität. Sie spielen so lange, bis eine konkrete Aufgabe erfüllt ist, wie das Öffnen eines Tores oder die Befreiung eines gefesselten Mädchens.

Actionsequenzen inklusive

Am Bildschirmrand sehen Sie während eines Spiels die dilettantisch gerenderten Protagonisten und was sie am Fortkommen hindert. Ein paarmal übernehmen Sie in Mini-Actionsequenzen auch direkt die Steuerung von Rex, dem Maulhelden im Trio. Die Einlagen kommen über unteres Niveau aber ebensowenig hinaus wie die deutsche Sprachausgabe. Sie läßt sich glücklicherweise ausschalten, wodurch die hervorragende Musikbegleitung so richtig zur Geltung kommt. MG



Einer der fünf Dschungeltische.

Michael Galuschka



Gute Idee, schwache Tische

Schade, aber da wurde eine interessante Idee etwas leichtfertig versiebt. Der Ansatz, die einzelnen Abschnitte levelartig aufeinander aufzubauen, ist noch ziemlich unverbraucht. Allerdings hapert´s am Spieldesign: 15 Tische klingen nach viel, doch meistens muß man immer wieder die gleichen Ziele treffen. Nach zwei Minuten ist der Level dann entweder geschafft oder geht einem gewaltig auf den Geist. Nur die drei aufwendigen Haupttische machen längere Zeit Spaß und hieven den vergessenen Kontinent knapp ins Mittelfeld. Noch mehr als die Vorgänger ist er an Spieler gerichtet, die sich nur wenig für klassische Flipper interessieren.

Der vergessene Kontinent

Genre:	Flipper	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	ab Windows 3.1
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	25 bis 75 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem Rechner)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD Pinball-Controller

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Mehr Quantität als Qualität.

World Wide Rally

In nur 30 Minuten um die ganze Welt.

Mit Vollgas schlittert unser Porsche 911 in die Kurve, als sich von schräg hinten ein Jeep an uns vorbeimogeln will. Hinter dem Steuer: Niemand. Kein Wunder, daß der Geländewagen binnen kurzem aus der Fahrrinne purzelt und noch zwei Konkurrenten mit sich reißt. Dieses Schauspiel wiederholt sich auf allen 15 Streckenabschnitten der **World Wide Rally**. Meistens schalten sich die Gegner entweder gegenseitig aus, oder sie hoppeln nach einem sanften Rempler freiwillig von der Piste. MIC



Nur ein wenig Gas, und die Gegner fliegen aus dem Verkehr.

Michael

Sterbenslangweilig

Das Positive vorweg: World Wide Rally ist rasend schnell. Doch um welchen Preis? Die Landschaft sieht spektakulär unspektakulär aus, und die Wagen bestehen aus wabbeligen Polygonen. Dafür dauerte mein Rally-Alptraum pro Durchgang auch gerade mal eine halbe Stunde. Dann hatte ich mit Dauergas auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die Meisterschaft in der Tasche. Langweiliger geht's nimmer.

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	CDV
Anspruch:	Einsteiger	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 20 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

486 DX4/100 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 90 8 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Mangelhaft



Technisch und spielerisch überholt.

Simulationen

Michael Schnelle



Weltraumpiloten kommen in diesem Monat voll auf ihre Kosten. **Wing Commander Prophecy** hat endlich die offizielle Starterlaubnis erhalten. Durch die Rückbesinnung auf alte Tugenden wurde die Traditionssaga im fünften Teil mit neuem Leben erfüllt. **Balance of Power**, die Missions-CD zu **X-Wing vs. TIE Fighter**, wertet mit einem spannenden Solomodus das Original-Programm derart auf, daß es einen Neueinstieg in unsere Top 20 schafft.

Vielleicht wird auch das mit nur einem Szenario etwas karg ausgestattete **Flight Unlimited 2** mal durch ein, zwei Erweiterungen veredelt und so hitlistentauglich gemacht. Ganz andere Probleme plagen derzeit Sierra mit ihrem Zivilflugsimulator **Pro Pilot**. Die aktuelle US-Verkaufsversion ist derart mit Fehlern gespickt, daß wir vorläufig auf einen Test verzichtet haben (siehe auch Bericht im News-Teil). Bis zu einer korrigierten Version durchkurven wir eben weiter das Weltall – ganz egal, ob gegen das Imperium oder mit Staffelführer Casey auf »Insekten«-Jagd.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	–	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	NEU	86%
4	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
5	X vs. TIE: Balance of Power	Weltraumspiel	NEU	85%
6	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
7	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
8	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
9	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	–	84%
10	Hind	Flugsimulation	–	84%
11	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
12	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
13	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
14	AH-64D Longbow	Flugsimulation	–	82%
15	The Darkening	Weltraumspiel	–	82%
16	Apache Longbow	Flugsimulation	–	81%
17	Earthsiege 2	Mech-Spiel	–	81%
18	Mechwarrior2:Mercenaries	Mech-Spiel	–	81%
19	US Navy Fighters ´97	Flugsimulation	–	80%
20	Red Baron 2	Flugsimulation	NEU	78%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Der Star-Wars-Simulator endlich auch für Solisten

X-Wing vs. TIE Fighter

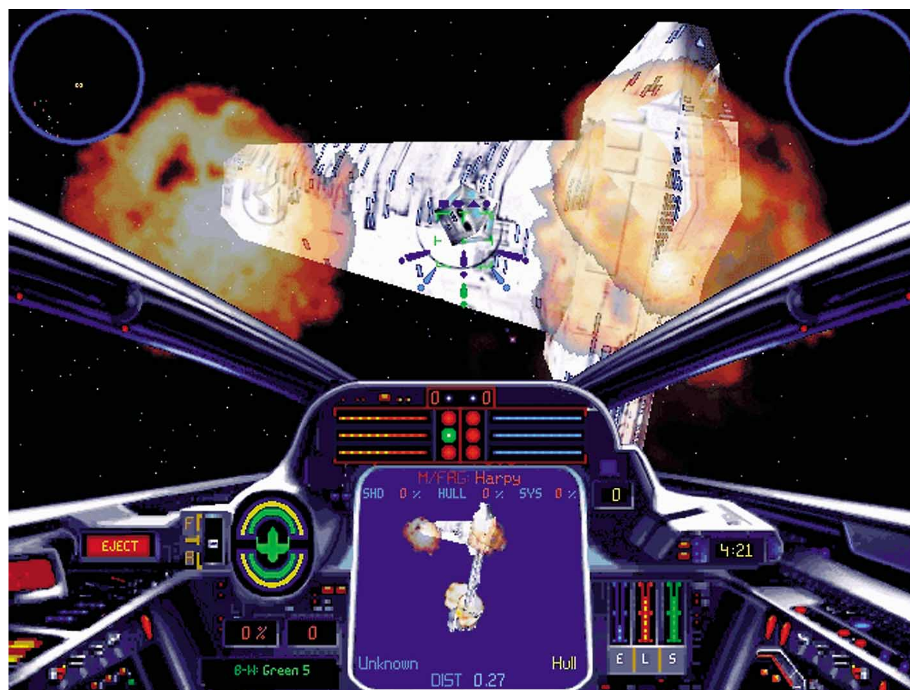
Balance of Power

Einzelkämpfer jubeln: Balance of Power liefert die lang erwarteten Solokampagnen zu X-Wing vs. TIE Fighter. Kämpfen Sie auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen – jetzt auch im B-Wing-Bomber.

Todesmutig hängt sich der B-Wing hinter die Triebwerke der imperialen Korvette, dem einzigen wunden Punkt des großen Kampfschiffs. Zischend verlassen zwei Torpedos den Waffenschacht, gefolgt von sieben weiteren Doppelsalven. Der Rebellenbomber dreht ab, um der gewaltigen Explosion zu entgehen, mit der das Imperiumsschiff im All verglüht. Ein weiterer Sieg der Allianz!

Facts

- 10 steuerbare Raumschiffe
- 7 Waffen
- 42 Schiffstypen
- 2 Kampagnen
- 30 Missionen
- 6 Zwischensequenzen



Volltreffer! Unser B-Wing hat mit Photonen-Torpedos eine modifizierte Nebulon-B-Fregatte vernichtet.

Prickelnde Kampagnen

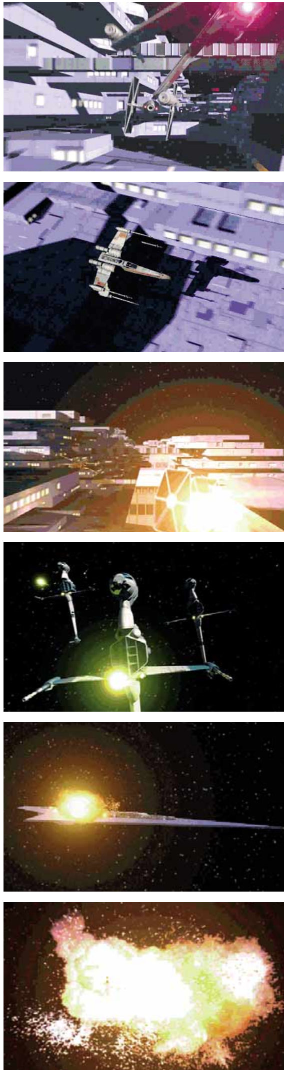
Balance of Power heißt die von allen Fans herbeigesehnte neue Missions-CD zum Weltraumspiel X-Wing vs. TIE Fighter. Zwei Kampagnen lang kämpfen Sie im Star-Wars-Universum als Rebellenpilot oder imperialer Flieger gegen den Feind. Auf jeder Seite dürfen Sie ins Cockpit fünf verschiedener Schiffe klettern. Mit den insgesamt 30 Solo-Missionen der beiden Feldzüge erfreut Balance of Power auch Weltraum-Fans, die von der Multiplayer-Lastigkeit in X-Wing vs. TIE Fighter enttäuscht waren. Acht Einzelszenarios, zwei »Melee«-Duelle für Teamplay und eine Weltraumschlacht runden die Neuheiten ab. Zudem werden jetzt serienmäßig 3Dfx-Karten unterstützt, die beim Hauptprogramm nur per Patch zum Einsatz kamen.


Näher werden Sie einem Interceptor nicht kommen...


Außenansicht unseres Gunboats vor einem Frachter.

Bombig: der B-Wing der Rebellen

Als X-Wing vs. TIE Fighter erschien, vermißten Rebellen-Piloten den B-Wing, das Pendant zum TIE Bomber. Der schwerfällige Angriffs-Raumer, dessen Form an ein senkrecht fliegendes Schwert

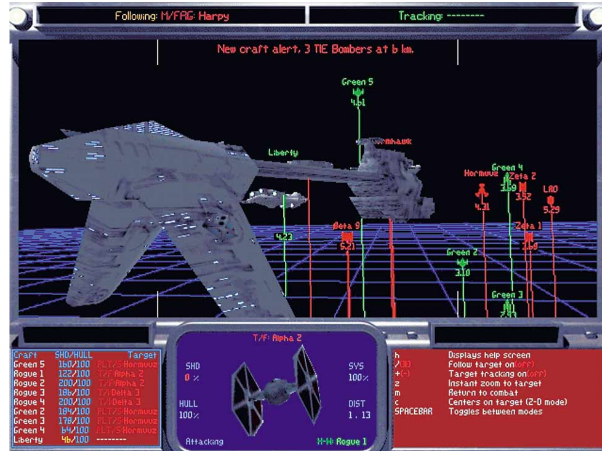


Während ein X-Wing über dem Super-Sternzerstörer einen TIE Fighter jagt, greifen B-Wings mit Raketen an. Sekunden später explodiert der Zerstörer in einem fulminanten Feuerball.

erinnert, bringt imperiale Schurken trotz seines Äußeren nicht zum Lachen. Mit seinen bis zu 16 Raketen ist der B-Wing die bevorzugte Waffe im Einsatz gegen die schwer zu besiegenden Großkampfschiffe.

Kreuzzug ins Weltall

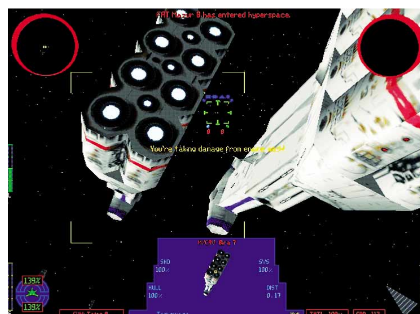
Die beiden Kampagnen gliedern sich in je 15 abwechslungsreiche Missionen auf. Die dürfen Sie sowohl alleine als auch gemeinsam mit bis zu sieben Freunden bestreiten. Für jeden Auftrag sind die Ihnen zur Verfügung stehenden Schiffstypen nebst Bewaffnung fest vorgegeben. Sieht das Szenario beispielsweise nur A-Wings für Sie vor, müssen Sie mit diesem Typ vorliebnehmen. Anders sieht es aus, wenn verschiedene Raumer bereitstehen: Dann können Sie sich ins Cockpit Ihrer Wahl setzen. Dabei übernimmt der Computer freie Jäger. In jeder Kampagne gibt es drei rund einminütige Zwischensequenzen, die von George Lucas persönlich stammen könnten – so brillant sind die sechs Schlachtszenen.



Dank der strategischen Karte behalten Sie die Übersicht.

Jagd auf den Super-Sternzerstörer

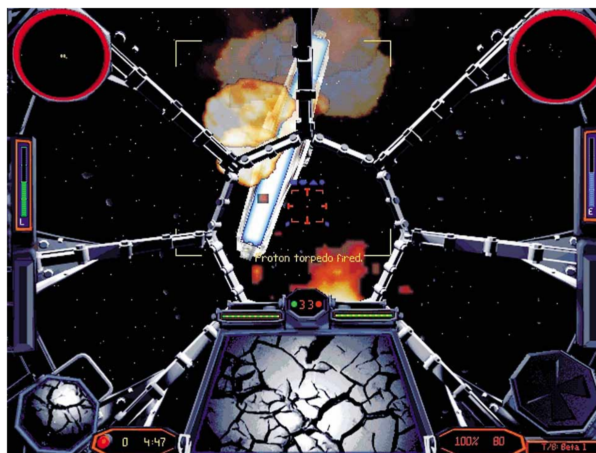
Auf Rebellenseite bekommen Sie es mit dem Super-Sternzerstörer »Vengeance« zu tun. Doch bevor es zum Showdown gegen das riesige Kriegsschiff kommt, steht der Allianz einiges bevor. Bereits in der ersten Mission müssen Sie inmitten eines Großangriffs eine Raumstation evakuieren. In einem anderen Einsatz sollen A-Wings einen Konvoy abfangen, untersuchen und alle mit Waffen beladenen Schiffe vernichten – darunter eine fette Fregatte. Das ganze Spektakel ist zudem unter Zeitdruck zu erledigen, weil die Kolonne bald im Hyperraum verschwindet.



Das Cockpit läßt sich komplett ausblenden.

Happige Missionen

Sollte Ihr Schiff zerstört werden, dürfen Sie bis zu zweimal in einen frischen Raumer des gleichen Typs steigen. Davon abgesehen, hat LucasArts den hohen Schwierigkeitsgrad von **X-Wing vs. TIE Fighter** beibehalten. Sogar erfahrene Piloten schaffen viele Aufträge nicht im ersten Anlauf. Weit von Ihnen entfernt auftau-



Obwohl unser TIE Bomber fast auseinanderfällt, lassen wir nicht von dem corellanischen Frachter ab. Wenn das Han Solo wüßte …

Martin Deppe



Geht ab wie ein Photonen-Torpedo

Das passiert mir sonst nur in unserer Kantine, wenn es wieder Chili gibt: Schweißbäche fließen mir übers Gesicht, während ich mit meinem neuen B-Wing-Bomber auf einen imperialen Sternzerstörer zurase. LucasArts hat für die beiden Solo-Kampagnen Missionen entworfen, für die Sie Stahlseil-Nerven brauchen. Eskortaufträge, Aufklärungseinsätze und Großangriffe gegen Schlachtschiffe wechseln sich ab, plötzliche Wendungen im Missionsverlauf erfordern strategische Planung. Manchmal beiße ich allerdings vor Wut in meinen Joystick, etwa dann, wenn einem Frachter die Flucht gelingt und meine Mission damit gescheitert ist.

Kein Rasender Falke

Bei näherer Betrachtung bekommt meine Begeisterung allerdings kleinere Dämpfer. Nur ein einziges neues Raumschiff ist etwas wenig, zumal es den Rebellenbomber bereits vor Jahren als Zusatz-CD fürs Ur-X-Wing gab. Mittlerweile sind die Sonnen über Tatooine aber ein paar Mal aufgegangen. Warum nicht mal Han Solos Millenium Falcon fliegen oder in dessen Lasertürme klettern? Trotzdem macht Balance of Power aus X-Wing vs. TIE Fighter genau das gute Spiel, das ich mir gewünscht habe.

chende Schutzbefohlene werden oft von feindlichen Jägern zerstört, während Sie nur hilflos mit den Flügeln wackeln können. Der grobe Zeitablauf eines Einsatzes bleibt immer gleich; Sie wissen also beim zweiten Versuch bereits, wann welche Schiffe wo aus dem Hyperraum auftauchen. Doch Auswendiglernen hilft Ihnen nicht viel, weil sich die Vorgaben immer wieder leicht ändern. So hat immer ein anderer Frachter die aufzuspürende Konterbande an Bord. Die Szenarios sind aber nie unfair, wie es etwa bei X-Wing der Fall war, weil Sie nicht alle Missionsziele akribisch bewältigen müssen. Beispielsweise reicht es bei Aufklärungseinsätzen aus, nur jeden zweiten verdächtigen Container zu checken.


Sie können Missionsziele, Funksprüche und Statusreports einblenden.

Michael Schnelle



Pflicht für Weltraum-Cowboys

Hoppla, da wäre ich doch fast in meine Station gebrettert! Wenn mir nicht bald jemand den nervigen imperialen Schergen hinter meinem Rücken vom Hals schafft, wird's eng. Dank Hardware-Beschleunigung spielt sich Balance of Power sehr rasant. Die Videosequenzen in den Kampagnen sind zwar kurz, aber brillant: Sie könnten glatt aus den neuen Star-Wars-Filmen stammen.

Balance of Power bietet mir endlich die spannenden Solomissionen, die ich bei X-Wing vs. TIE Fighter vergeblich gesucht habe. Mal ehrlich: Wer schafft es schon, mit Freunden koordinierte Angriffe zu fliegen, wenn nicht alle im gleichen Raum sitzen? Der Mehrspieler-Modus ist ja ganz witzig, doch am Ende kämpft jeder für sich allein.

Die Briefings vor den Einsätzen sind zum Glück wieder sehr detailliert, aber etwas lieblos präsentiert und unübersichtlich. Ich vermisse den schnittigen Offizier, der mir die Missionsziele schildert, oder die Wanderungen durchs Schiff, wenn ich zwischen »Menüpunkten« wechsele. Doch genug gemosert, ich muß wieder ins Cockpit – die Rebellen brauchen mich!

Die geheime Rebellen-Werft

In der imperialen Kampagne dreht sich alles um eine Raumschiff-Werft, die Sie in der letzten Mission vernichten sollen. Doch bis dahin müssen Sie viele Offiziers-Shuttles kapern, Überraschungsangriffe abwehren oder Verfolgungsjagden auf Corellianische Frachter Marke »Rasender Falke« starten.

Balance of Power kommt im März als deutsche Version; die englische läuft auch mit dem deutschen **X-Wing vs. TIE Fighter**. Das Hauptprogramm muß auf CD bereitliegen, um das Add-on spielen zu können. MD

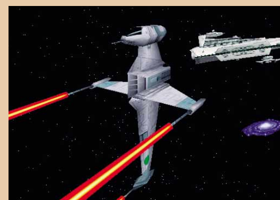
Rebellenschiffe


Z-95: der schwächste Jäger.


X-Wing: Lukes Lieblings-Raumer.


Y-Wing: schwerer Allround-Jäger.


A-Wing: klein, wendig, schnell.


B-Wing: der Rebellen-Bomber.

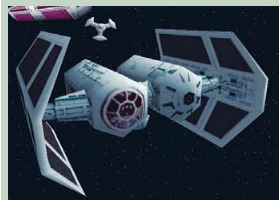
Imperiale Schiffe


TIE Fighter: der Standard-Jäger.


TIE Interceptor: idealer Jäger.


Gunboat: eine fliegende Festung.


TIE Advanced: Darth Vaders Baby.


TIE Bomber: schwer bewaffnet.

Balance of Power

Genre:	Add-on	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	50 bis 200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



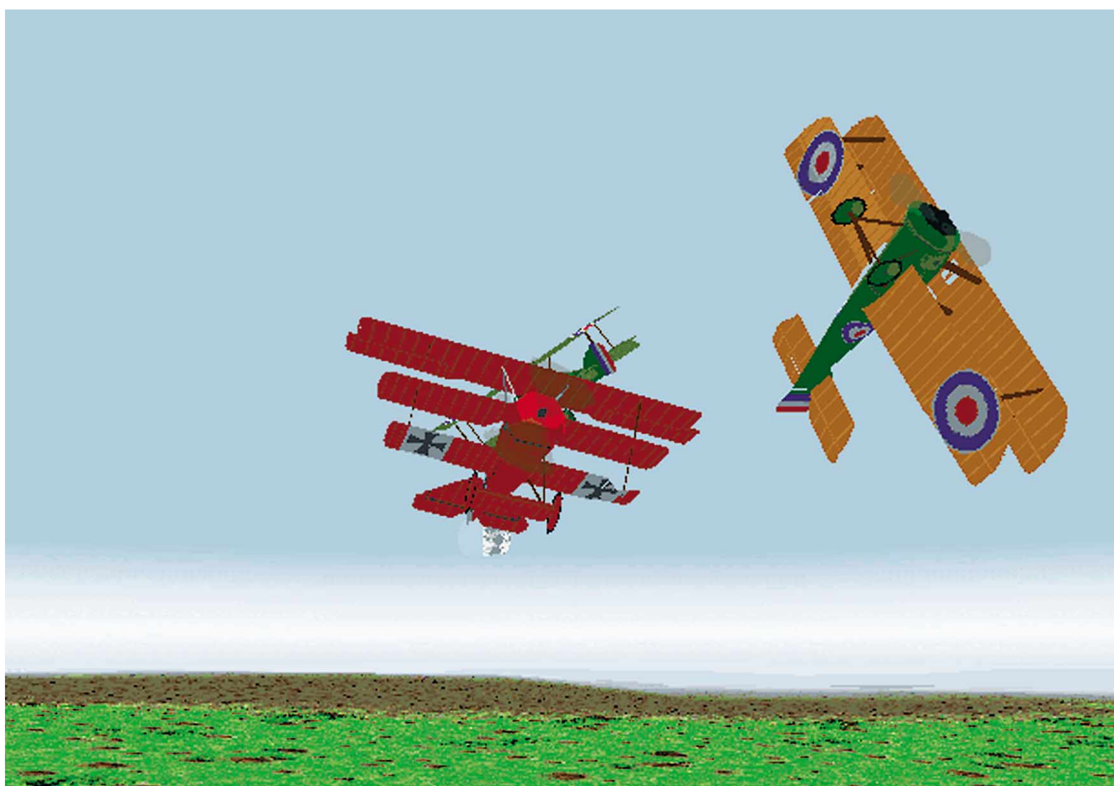
Endlich gute Solo-Kampagnen für X vs. TIE.

Kampf bis zum letzten Propeller

Red Baron 2



Lederkappe und Seidenschal sind die Markenzeichen der ersten fliegenden Weltkrieger. Und ihr Kampf um die Luftherrschaft ist noch lange nicht vorbei.



Der Rote Baron ist einem Engländer dicht auf den Fersen, wird aber selbst hart attackiert.

Er war das Flieger-As des Ersten Weltkriegs und genoß Respekt bei Freund und Feind. Um seinen Namen ranken sich Mythen und Legenden, und kein Doppeldeckersimulator kommt ohne ihn aus. Die Rede ist von Manfred von Richthofen – dem Roten Baron. Sierra setzt dem Helden von einst bereits zum zweiten Mal ein digitales Denkmal. **Red Baron 2** läßt Sie erneut an der Geburtsstunde des modernen Luftkrieges zwischen 1916 und 1918 teilhaben.

Glockenklang und Sirenengeheul

Die Landschaft ruckt leicht wabernd unter unserem Fokker-Dreidecker hinweg. Die Geschwaderfarben auf dem Rumpf und den Flügeln sind gut zu erkennen – sie lenken von den in der Ferne um ihre Daseinsberechtigung zuckenden blanken Polygondreiecken ab. Dafür erfreuen sanft ansteigende Hügel und liebliche Felder das Auge. Laut einblendbarer Karte müßte sich die zu vernichtende Infanterie jetzt in Reichweite der Maschine befinden. Leuchtspurgeschosse blitzen vom Boden her auf, Qualmwolken zeugen von Beinahetreffern der Flak. Wir stürzen herab und nehmen einen Bunker ins Visier. Da stürmen Dutzende kleiner Männchen aus den Schützengräben und rennen mit einem »Hurra«-Schrei in die Schlacht. Sirenen heulen auf, Glocken läuten wild Sturm und künden so von Ihrem »Besuch«. Plötzlich tauchen Feindgeschwader am Horizont auf, um Sie wenige Minuten später arg zu bedrängen. Allerdings nutzten sich diese netten atmosphärischen Effekte nach einigen geflogenen Einsätzen ab, da es stets die gleichen bleiben.

Wahl der Waffen

Nach ein paar erfolgreichen Missionen steigen Sie zum Staffelkommandeur auf und dürfen als Bonus Ihr Flugzeug nach Belieben anmalen. Sogar eigene Texturen lassen sich aus Malprogrammen importieren. Ansonsten vertreiben Sie sich die Zeit damit, außer Infanteriestellungen auch mal Flughäfen, die damals noch Aerodrome hießen, zu zerbomben oder eine Brücke zu versenken. Alles, was sich Ihrem MG widersetzt, wird mit von Hand abgeworfenen Bomben und simpelsten, stur geradeaus fliegenden Raketen attackiert.

Kampf um die Ehre

Doch Bodenkämpfe sind für die Ritter der Lüfte eine reine



Per integriertem Malprogramm verschönern Sie Ihren Flieger nach Belieben.



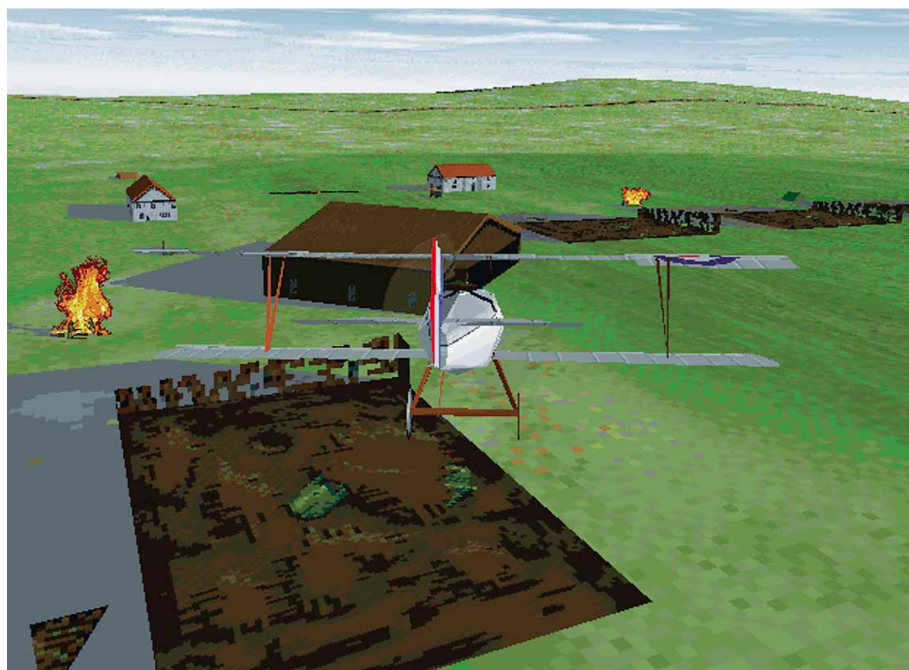


Jedes Cockpit hat seine Eigenheiten: Hier das oben aufmontierte MG.

Pflichtübung, die Kür ist der Luftkampf. Erst im Duell Mann gegen Mann, Maschine gegen Maschine zeigt sich der echte Aerokrieger. Gelegenheiten dazu bieten sich oft genug auf dem Weg zum Ziel und können mehr Zeit in Anspruch nehmen als der eigentliche Angriff. So kreisen Sie umeinander herum, suchen Lücken in der Deckung der einzelnen Geschwader und warten auf Fehler des Feindes. Oder Sie gehen sofort in die Offensive, greifen sich leichte Gegner heraus und dezimieren so nach und nach ganze Staffeln. Oftmals wird man dabei aber doch getroffen und schafft es nicht mehr zurück zum heimatlichen Flugfeld. Dann sollten Sie zumindest auf eigenem Gebiet runtergehen, um nicht vorzeitig in Gefangenschaft zu geraten. Bei anhaltendem Erfolg warten nicht nur Beförderungen, sondern auch Orden wie das Eiserne Kreuz oder der Pour le Merit. Als Geschwaderkommandeur sollten Sie zudem stets darauf achten, daß möglichst viele Kameraden die Heimatbasis lebend erreichen. Sonst kann es passieren, daß Sie von Ihrem Oberkommando zwangsabgesetzt werden.



Kleine Schwarzweiß-Filme halten Sie auf dem laufenden.



Von diesem zerstörten Aerodrome steigt sicherlich so schnell kein Feindflieger mehr auf.

Michael Schnelle



Gut umgesetzte Flugphysik

Das gegnerische Aerodrom liegt im Morgengrauen vor mir. Die Alarmsirenen jaulen, doch das stört mich nicht. Meine Bomben fallen unaufhaltsam auf Hangars und Dienstgebäude nieder. Von diesem Flughafen startet so schnell keine Feindmaschine mehr! Sie können sich sicher mein verdutztes Gesicht vorstellen, als ich wenige Stunden später im nächsten Einsatz zwar die Trümmer noch erspähen konnte, aber von einem kompletten Geschwader erwartet wurde.

Starke Gegner-KI

Der Kampagnen-Generator scheint zusätzlich zum Missionsziel angerichtete Schäden komplett zu ignorieren. Dafür agieren die gegnerischen Piloten angenehm intelligent in Luftkämpfen. Die Grafik liegt qualitativ zwischen diesen Extremen. Sie sieht in mittlerer Flughöhe ganz nett aus, in Bodennähe zerpixelt sie allerdings schnell in Klötzchen. Da mir die Gefechte Flieger gegen Flieger aber wichtiger sind als das Drumherum, und die Flugphysik sehr gut umgesetzt wurde, ist Red Baron 2 für mich dennoch eine interessante Alternative zum insgesamt lebloseren Flying Corps.



Beinahe hätten wir tatsächlich Manfred von Richthofen erwischt.

Neues Geschwader – neues Glück

Zwischen den Einsätzen hält Sie der Geheimdienst stets über gegnerische Erfindungen auf dem laufenden. In Form kleiner Schwarzweiß-Filme werden neue Flak-Typen vorgestellt oder ein Einblick in das Leben in einem Kriegsgefangenenlager gewährt. Wichtig ist ein gelegentlicher Blick in die Abschußliste. Gehören Sie bereits zu den Assen Ihrer Staffel, sollten Sie die Versetzung in ein prestigeträchtigeres Geschwader beantragen. Ein, zwei (Spiel-)Tage später können Sie vielleicht schon mit Boelcke oder Immelmann Seite an Seite fliegen.

Mogeln erlaubt

Neben den Kampagnen erwarten Sie 26 Einzelmissionen mit besonderen Aufgabenstellungen. Gleich als erstes fordert Sie von Richthofen höchstpersönlich zu einem Duell heraus. In diesen Konflikt müssen Sie nicht unvorbereitet hineingehen. Über einen Editor können Sie sich ein wenig Verstärkung von benachbarten Jagdstaffeln dazumogeln, Wegpunkte verändern oder einen Minifeldzug mit mehreren unterschiedlichen Geschwadern anstiften.

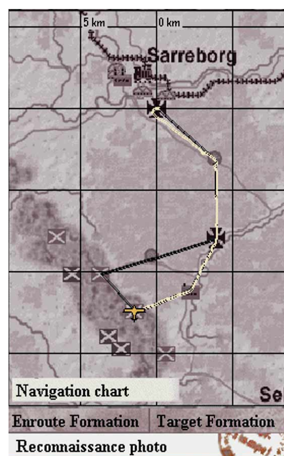
Tücken der Technik

Die Flugphysik sämtlicher Maschinen wird stets sehr originalgetreu simuliert.



Vor dem Gefecht ist die Geschwaderformation noch in Ordnung.

Manche Flieger treiben Sie schier zur Verzweiflung, beispielsweise die Sopwith Camel, die durch ihren Rotationsmotor nur für Experten beherrschbar ist. Zum Glück lassen sich die Realismus-Einstellungen Ihrem persönlichen Können anpassen. Scheint die Lage hoffnungslos zu sein, bekämpft auf Wunsch der Autopilot alle Gegner eigenständig und bringt Sie sicher nach Hause. MIC



Die Karte liegt auf Ihrem (virtuellen) Oberschenkel.

Deutsche Version wird fehlerbereinigt

In unserer US-Testversion existierte der Multiplayerteil nur in Fragmenten. Deshalb verzichten wir vorerst auf eine Bewertung der Mehrspielertauglichkeit. Da zudem die Grafik auch auf schnellen Systemen noch ruckelt und sich ein Patch für Beschleunigerkarten gerade erst in Arbeit befindet, will Sierra Deutschland mit der Veröffentlichung warten, bis Red Baron 2 einwandfrei läuft und frei von Fehlern ist. Wir werden die korrigierte Fassung einem Nachtest unterziehen.

Rüdiger Steidle



Erwartungen nicht ganz erfüllt

Red Baron 2 hat meine hochgesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllt. Die durchschnittliche Grafik ruckelt auch auf schnellen Pentiums noch, was in Luftkämpfen ziemlich stört. Läßt man die Details in Gefechten automatisch runterschalten, wird's ab dem ersten MG-Schuß richtig häßlich.

Auch sonst hat sich zum betagten Vorgänger zuwenig verändert. Die Kampagne ist nur in Ansätzen dynamisch, und auf Dauer spielen sich alle Einsätze sehr ähnlich. Gut gefallen hat mir das Malprogramm, endlich kann ich meinem Lieblingsflieger eine individuelle Optik verpassen. Ich verspreche mir viel vom Mehrspielermodus, wenn er mal fertig ist. Dann kann ich den werten Kollegen endlich beweisen, wer der wahre König der Lüfte ist! Aber bis dahin bevorzuge ich Flying Corps Gold.

Red Baron 2

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	200 MByte
Spieler:	Einer (Multiplayer nicht getestet)		
3D-Karten:	O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht getestet



Solides Spiel mit Schönheitsfehlern.

Hochkomplexer Dschungel-Kämpfer

F/A-18 Korea

Pfeilschnelle Grafik, präzise berechnete Flugphysik und die F/A-18 sind die Markenzeichen von Graphic Simulations.



Mit 3Dfx-Unterstützung sehen Wasser und Land ganz manierlich aus.

Nordkorea, seit dem Fall des eisernen Vorhangs der Lieblingsaggressor der meisten Spieleproduzenten, macht mal wieder gegen den Süden mobil. Doch just zu diesem Zeitpunkt ist eine komplette Staffel amerikanischer F/A-18-Bomber-Jäger in der Nähe stationiert. 28 Einsätze lang leisten die tapferen Piloten in **F/A-18 Korea** mit Ihnen an der Spitze erbittert Widerstand.

Es grünt so grün

Der erste Eindruck, den Sie in Ihrem Cockpit über Korea erhalten, ist »Grün«. Grüne Polygonflächen ohne Struktur sollen Berge und Täler darstellen, gelegentlich aufgelockert von grünem Gehölz der Marke Zackenbaum. Ansonsten beleben eine Handvoll grauer Gebäude und eckiger Wasserflächen die Einöde. Ein paar Texturen kommen ins Spiel, sobald Sie die 3Dfx-Unterstützung zuschalten. Die Landschaft wird dadurch erträglicher, sämtlichen Objekten bleibt die Beschleunigerveredelung jedoch leider vorenthalten.

Startschwierigkeiten

Die meisten Hobbypiloten werden aber sowieso nie die Startbahn aus der Luft sehen, sondern sich im Tastaturdickicht irgendwo zwischen Startfreigabe und Aktivierung des Autopiloten verirren. Wer diese Hürde meistert, sieht sich mit dem komplexesten Radarsystem der Softwaregeschichte und seiner unverständlichen Erläuterung im Handbuch konfrontiert – wohl dem, der handfeste Praxiskenntnisse aufweisen kann. In diesem Fall sind Ihnen vielleicht auch drei Geschwaderkollegen bekannt, die über Modem oder im Netzwerk die realistische Flugphysik bis zum letzten Strömungsabriß austesten wollen. Dafür reicht dann aber auch der schwachbrüstigste Pentium noch als Server aus. MIC



Das F/A-18-Cockpit bietet Knöpfe, Schalter und Regler im Überfluß.



Ohne 3D-Zusatzhardware erwarten Sie nackte Polygone.

Michael Schnelle



Staubtrocken und überkorrekt

Ich weiß, es ist ein etwas flacher Kalauer, aber wenn sich ein Hersteller hochtrabend Graphic Simulations nennt, sollte er sich für die Optik in F/A-18 Korea schämen. Na gut, immerhin bekommen Besitzer von 3Dfx-Karten einen leidlich netten Texturenteppich spendiert, doch auch der kann rechtwinklige Flußläufe und die verräterisch herausragenden Spitzen längst vergessen geglaubter Pyramidenberge nur notdürftig überdecken.

Staubtrocken, dafür überkorrekt, spricht das Programm ausschließlich eingefleischte Hardcorepiloten an, die am besten über echte Erfahrung mit Düsenfliegern verfügen sollten.

F/A-18 Korea

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Graphic Simulations
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 110 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 133 32 MByte, 6fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Beinharte Simulation für Hardcore-Piloten.

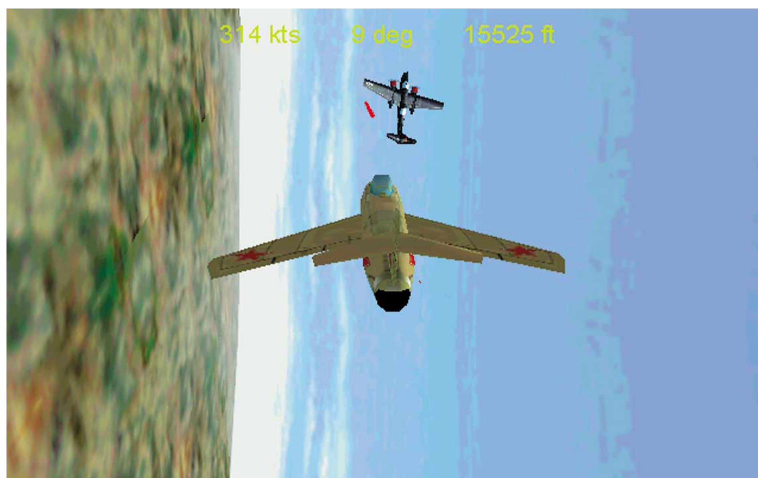
Der Tiefflieger

Sabre Ace

Im Jettempo zurück in die Vergangenheit – der Koreakrieg und die ersten echten Düsenjäger erwarten Sie.



Ein B-29-Bomber stürzt getroffen ab und zieht eine sehr häßliche, sechseckige Rauchfahne hinter sich her.



Egal, hinter welche Maschine Sie sich auch setzen, ihr Wendekreis ist stets kleiner.

Michael Schnelle



Nur für Sammler

Ein ganzes Weilchen hat es gedauert, bis ich mich hinter die B-29 setzen konnte. So wendig wie der dicke Bomber hier seine Kreise zieht, sind in der Realität bestenfalls kleine Jäger. Doch jetzt gibt es kein Entkommen mehr. Mehrere Treffer meiner Bordkanone lassen sechseckige Qualmwolken entweichen und lenken so von den unschönen Kanten aneinanderstoßender Texturflächen am Boden ab.

Einen Schönheitspreis kann Sabre Ace wirklich nicht gewinnen. Allenfalls die Flieger sehen ganz manierlich aus. Dafür ruckt selbst unter 3Dfx die Grafik manchmal heftig, nur um Sekunden später wieder butterweich unter der Maschine dahinzugleiten. Spielspaß kommt so nicht auf. Allein das unverbrauchte Szenario macht den Virgin-Flieger für Sammler interessant.

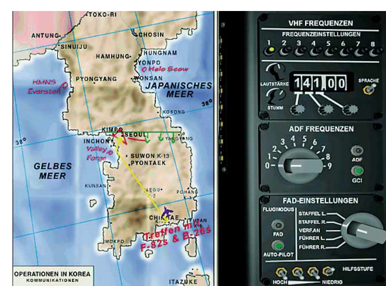
Ein Geschwader brandneuer MiG-15 verfolgt am Himmel über Korea eine hilflose amerikanische Mustang. Die sicher geglaubte Luftüberlegenheit der alliierten Streitkräfte ist seit diesem 1. November des Jahres 1950 futsch. Düsenflieger sowjetischer Bauart scheinen die Oberhand zu gewinnen. Doch Sie können die Geschichte des Koreakrieges neu schreiben – in Virgins Sabre Ace.

Rasante Kurvenlage

Ganz egal, ob Sie eine der beiden oben genannten Maschinen fliegen wollen, eine Yak-9P oder die namensgebende F-86 Sabre, im Cockpit empfängt Sie immer dieselbe Mischung aus Originalinstrumenten und Science-fiction. Denn eine vollautomatische Zielerfassung mit Höhenangabe und Kurs des Gegners war seinerzeit pure Zukunftsmusik. Vielleicht stimmen ja deshalb die Werte zur Flughöhe oft nicht. Und die engen Wendekreise träger Bomber lassen selbst Besitzer modernster Kleinwagen vor Neid erblassen.

Luft hat doch Balken

Dafür können Sie die Seitenruder nur über teure Pedale oder Spezialsticks bedienen. Beim Autopiloten haben sich die Entwickler dann wieder brav an die historischen Vorgaben gehalten. Denn mehr als Geradeausfliegen und Höhehalten beherrscht der digitale Geselle nicht. Derart frustriert nehmen Sie die zeitweise auftauchenden Balken in der Luft als läßliche Grafikfehler hin. Und über die spät aufklappenden Berge oder über Flaps, die niemals ausgefahren zu sehen sind, wundern Sie sich auch nicht mehr. Bleibt zum Schluß nur die Frage, ob Sie wegen dieser Mängel lieber auf die Kampagne mit 45 Missionen verzichten oder den Luftkampf gegen frei gewählte Gegner meiden. Daß Sie sieben willige Mitspieler auftreiben können, ist sowieso genauso unwahrscheinlich wie ein Luftsieg der oben erwähnten Mustang gegen die MiG. MIC



Die Karte hilft Ihnen bei der Navigation – der Autopilot leider nicht.

Sabre Ace

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend



Technisch und spielerisch unausgereift.

Jetfighter 3 Plus

Neue Kampagnen locken Heimpiloten erneut ins Jetfighter-Cockpit.


Durch 3Dfx gewinnt das alte Jetfighter 3 enorm an Rasanz.

Michael Schnelle

Kein Plus

Weshalb Mission Studios kurz vor der Veröffentlichung von Jetfighter Full Burn noch eine Zusatz-CD herausbringt, ist mir wirklich ein Rätsel.

Über Missionsmangel konnte man sich eh schon nicht beklagen, und die F-14 als zusätzlicher Flieger bringt genau wie die Extraeinsätze keinerlei neue Aspekte ins Spiel. Der Szenario-Editor ist extrem unkomfortabel, und ein Netzwerkmodus fehlt nach wie vor. Höchstens als Komplettset für Einsteiger macht Jetfighter 3 Plus durch seine leicht erlernbare Steuerung immer noch Sinn.

Mit dem Jetfighter-3-Plus-Set (außerhalb Deutschlands auch als Platinum Edition bekannt) erweitert Mission Studios das ebenfalls enthaltene Hauptprogramm um fünf Fluggebiete. So dürfen Sie über Alaska, China, Korea, Japan und Rußland mit der F-22 oder der F/A-18 rund 70 zusätzliche Missionen bestreiten. Und im Hangar parkt auch noch eine F-14. Leider schweigt sich das Handbuch über all diese Features genauso aus wie über die neu hinzugekommene 3Dfx-Unterstützung und den sehr umständlich zu bedienenden, aber allumfassenden Szenario-Editor. MIC

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Mission Studios
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	50 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486 DX2/66 8 MByte RAM/4fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM/4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM/4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	nicht vorhanden

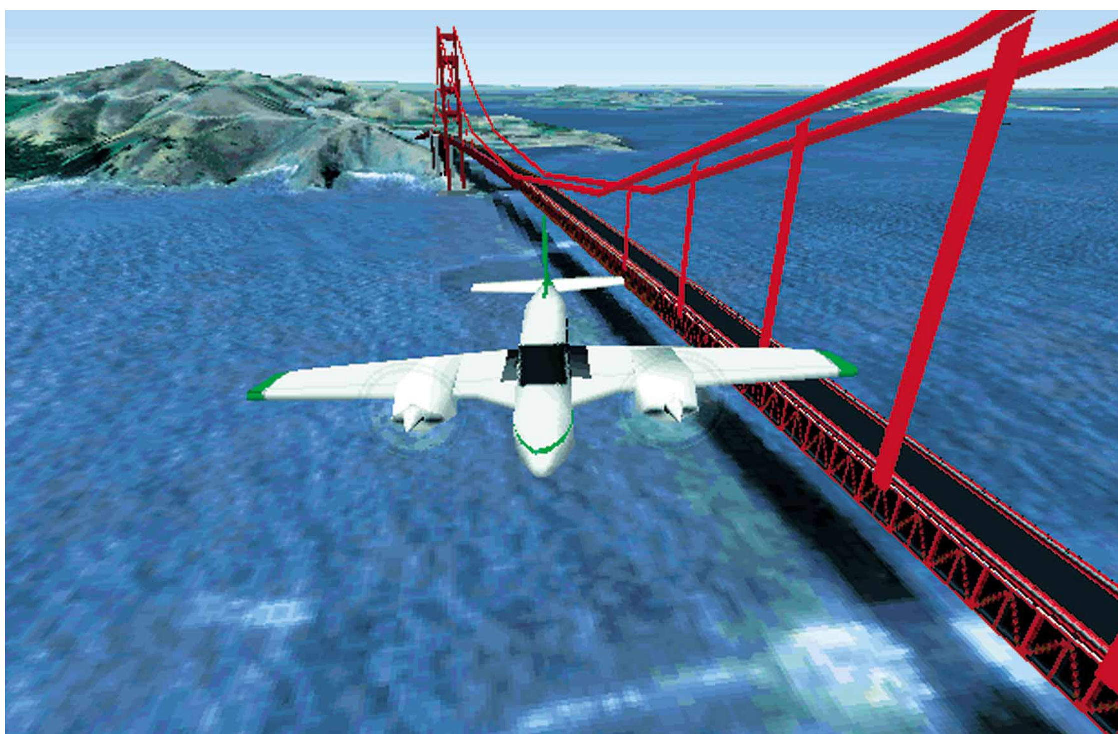


Unspektakulärer 08/15-Simulator.

Abenteuerlicher Rundflug über San Franzisko

Flight Unlimited 2

Die Hardware-Rüstungsspirale rotiert weiter. Ausgerechnet ein ziviler Flugsimulator schafft es, auch High-End-Systeme ins Schwitzen zu bringen.



San Franzisko mitsamt Golden Gate Bridge sieht fast wie auf einem Foto aus.

Die Piper nähert sich im leichten Sinkflug der Landebahn 28L. Die Sicht ist durch Nebel eingeschränkt, und ein paar Regentropfen haben sich an der Cockpitscheibe festgesetzt. Alle Instrumente funktionieren einwandfrei, und die vorgeschriebene Landegeschwindigkeit stimmt. Kurz vor dem Touchdown passiert es: Ein startender Learjet befindet sich auf Kollisionskurs, für Ausweichmanöver ist es bereits zu spät. Was wie eine Szene aus einem neuen »Airport«-Film wirkt, waren in Wirklichkeit rund fünf Flugminuten in **Flight Unlimited 2**.

Schön, aber begrenzt

Bereits zwei Jahre ist es her, daß Looking Glass mit **Flight Unlimited** das Flugsimulations-Genre grafisch revolutionierte. Die Kalifornier gehörten zu den ersten, die eingescannte Satellitenfotos benutzten, um möglichst realistische Landschaftsdarstellungen zu erreichen. Die neue Engine verwendet wesentlich mehr 3D-Objekte und auf Beschleuniger-Karten abgesoftete Texturen. Eckige Flußläufe und Pyramidenberge werden so vermieden, und Häuser haben allesamt einen individuellen Stil. Ganz so unbegrenzt, wie der Titel vermuten läßt, ist der Flugspaß in **Flight Unlimited 2** allerdings nicht. Einzig und allein San Franzisko samt Umland steht als Spielplatz für fünf propellergetriebene Maschinen zur Verfügung.



So eng wird es im echten Flugbetrieb sicherlich niemals.

Propellerquintett

Die Fliegerstaffel, bestehend aus den Standardmaschinen Piper, Trainer und Baron wird durch die wasserlandetaugliche Beaver und die P51D-Mustang, den meisten PC-Piloten aus diversen Weltkriegssimulationen bekannt, veredelt. Jede Maschine verfügt über ihr eigenes Original-Cockpit. Einzige Ausnahme ist die Mustang, deren 50 Jahre altes Steuerpanel durch eine modernisierte, verkehrsfunktaugliche Variante ersetzt wurde.

Abenteuer in der Luft

Falls Ihnen das Fluggebiet nicht vertraut sein sollte, hilft ein Blick auf die sehr schön gestaltete Karte weiter. Auf Knopfdruck werden besondere Sehenswürdigkeiten wie

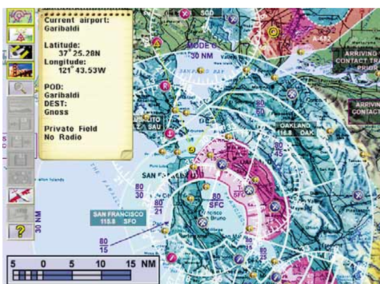


Die Innenstadt von Frisco ist das komplexeste Szenario und bringt selbst einen Pentium 2 zum Ruckeln.



Den Geheimagenten Mox Fulder müssen Sie zu diesem Flugzeugträger bringen.

Alcatraz oder die Golden Gate Bridge eingeblendet. Sie brauchen nur die gewünschte Flughöhe zu wählen, und schon befinden Sie sich direkt über Ihrem Wunschziel. Während sich diese Methode gut dazu eignet, die Landschaft zu erkunden, erfordern die rund 40 anspruchsvollen »Adventures« etwas mehr Einarbeitung. Befreien Sie die Brüder eines Mafia-Paten, oder fliegen Sie Agent Mox Fulder zu einem Flugzeugträger – so lauten die Aufträge für Nachtflüge oder Nebeleinsätze. Genaueste Kenntnis der Instrumente ist dabei genauso wichtig wie die reibungslose Zusammenarbeit mit den Verkehrsleitstellen. Die Fluglotsen passen sich mit aus Satzbausteinen zusammengesetzten Funksprüchen immer Ihrer jeweiligen Lage an und leiten Sie sicher durch den überfüllten Luftraum. Damit Sie den Anweisungen folgen können, sind allerdings sehr gute Englischkenntnisse Voraussetzung.



Per Mausklick erreichen Sie auf der Karte komfortabel jeden Ort.

Dynamische Szenerie

Unterwegs beobachten Sie zahlreiche Mitflieger, die den Luftraum beleben. Dicke Jumbos von Aeroflott oder Looking Glass Airlines rollen zur Startbahn oder befinden sich im Landeanflug. Transportmaschinen fliegen in der Warteschleife, und mit ein wenig Glück machen Sie sogar eine schnittige F-18 aus. Unter einem P133 wird **Flight Unlimited 2** jedoch zur Qual, ein P166 ist für die 640x480-Auflösung gerade gut genug, und selbst auf unserem Pentium 2 mit 266 MHz ruckelte die Optik in komplexen Szenerien immer noch ein wenig. MIC

Michael Schnelle



Viel Liebe zum Detail

Flight Unlimited 2 konnte mich nicht vom Fleck weg begeistern. Die Grafik verlangt mal wieder nach einer neuen Prozessorgeneration. Außerdem vermisse ich die Kunst- und Segelflugeinlagen aus dem Vorgänger.

Mit der Zeit freundete ich mich aber doch noch mit dem Looking-Glass-Neuling an. Vor allem der authentisch wirkende Funkverkehr hat mir gut gefallen. Beeindruckend auch die Wettereffekte, allen voran die Regentropfen auf der Cockpitscheibe. Leider steigern diese schicken Features die Dauermotivation nur unwesentlich. Das Fluggebiet ist relativ schnell erkundet, und die »Adventures« ähneln sich doch stark. Mir persönlich ist Flight Unlimited 2 durch die Liebe zum Detail dennoch lieber als Microsofts Flight Simulator. Mit ein paar spannenden neuen Fluggebieten könnte Looking Glass den betagten Grandseigneur leicht überholen.

Flight Unlimited 2

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Looking Glass
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	280 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 2 300 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden



Schöner Simulator mit kleinem Fluggebiet.

Adventures

Martin Deppe



Nochmal Glück gehabt – die Welle der Myst-Klones scheinen wir überstanden zu haben. Während noch vor kurzem allmonatlich drei Vertreter dieser unseligen Spezies herauskamen, geht nun die Quote merklich zurück. Den Spielefirmen ist wohl aufgefallen, daß Grafiken alleine noch keinen Adventure-Thriller ausmachen. Droht uns statt dessen eine Flut von Lara-Croft-Kopien? Laut Eidos wurde **Tomb Raider 2** am Erscheinungstag palettenweise vom Lastwagen verkauft. Zeitschriften, denen Computerspiele normalerweise zu »unseriös« sind, widmeten Lara seitenlange Artikel. Überzeugen Sie sich selbst, daß das Abenteuer der gut gebauten Archäologin mit Recht so erfolgreich ist: Auf unserer Cover-CD finden Sie ein gutes Drittel des riesigen Venedig-Levels aus **Tomb Raider 2**.
Unser Test von **Journeyman Project 3** zeigt, wie Render-Adventures gute Grafik mit hohem Spielspaß verbinden können. Wenn Sie Zeitreisen mögen, sind Sie in Red Orbs Abenteuer gut aufgehoben. Belle Star, unsere Heldin aus **Ultima Online**, war letzten Monat natürlich auch nicht untätig. Sie ist jetzt stolze Trägerin eines maßgeschneiderten Kettenhemds und steht kurz davor, wegen einer beginnenden Drachen-Phobie in sicherere Gefilde umzuziehen.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	–	88%
4	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout	Rollenspiel	12/97	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
10	Toonstruck	Adventure	–	81%
11	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
12	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
13	Zork: Großinquisitor	Adventure	–	77%
14	Shannara	Adventure	–	77%
15	Rätsel des Master Lu	Adventure	–	77%
16	The Dig	Adventure	–	76%
17	Space Bar	Adventure	10/97	76%
18	Journeyman Project 3	Adventure	NEU	75%
19	Last Express	Adventure	–	75%
20	Atlantis	Adventure	–	74%

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

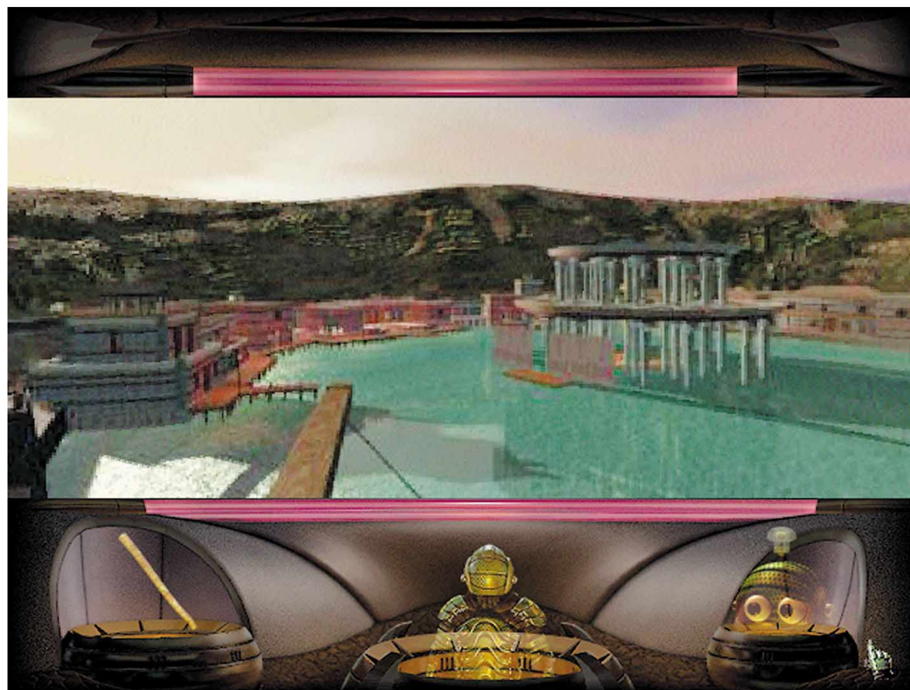
Inhalt

Tests

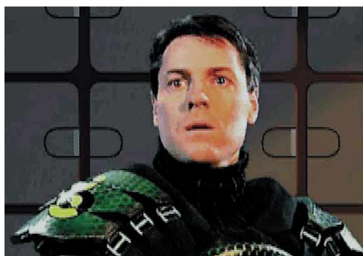
Zeitreise im Edel-Outfit

The Journeyman Projekt 3: Legacy of Time

Wer würde nicht gerne auf eine Zeitreise gehen? Bei Legacy of Time haben Sie die Möglichkeit.


Bei einem Ihrer Besuche in Atlantis müssen Sie in den Haupttempel vordringen.

Das Adventure Journeyman Project 3 läßt Sie als Zeitreisender untergegangene Kulturen besuchen und nebenbei noch die Welt retten. Spätestens seit Zurück in die Zukunft wissen wir um die Gefahren solch einer Zeitreise. Durch einen kleinen Fehler könnte man zum Beispiel die Geburt Columbus' verhindern und so die ganze Menschheitsgeschichte ändern. Um solche Katastrophen auszuschließen, wurde die TSA (Time Security Agency) gegründet, der Sie als Gage Blackwood angehören.


Hier sehen Sie Gage Blackwood, den unerschrockenen Helden des Spieles.

Aliens greifen an

Wir schreiben das Jahr 2329. Der friedliche Planet Erde wird von bösen Außerirdischen bedroht. Und es ist nicht das erste Mal, daß fiese Aliens unseren Heimatplaneten heimsuchen. Vielmehr sind sie schon für die Vernichtung dreier irdischer Hochkulturen verantwortlich, darunter Atlantis. Gage betritt auf der Suche nach Zeitverbrechern die Orte der Verwüstung jeweils einen Tag nach der Attacke der Außerirdischen, nur um bei seiner Rückkehr ins Jahr 2329 zu erfahren, daß eben diese Aliens erneut angreifen.

Panorama-Optik

Journeyman Project 3: The Legacy of Time verfügt über eine aufwendige Grafik-Engine. Zwar ist es Ihnen nur erlaubt, sich auf vorgegebenen Pfaden fortzubewegen, dafür können Sie aber jederzeit stufenlos in alle Richtungen schauen: Das Programm berechnet ein perspektivisch korrektes Bild; beim Blick in starke Lichtquellen sind sogar Blendeffekte möglich. Auch die Zwischensequenzen sind mit viel Aufwand produziert. Gerenderte Hintergrund-Grafiken werden mit gefilmten Charakteren kombiniert. Filmsequenzen setzt Journeyman Project 3 auch während des Spiels selbst ein, vornehmlich bei


Das Mönchskloster im Himalaja birgt manches Geheimnis.


Dieser Indianer fertigt gerade eine Wandzeichnung an.


Auch einige Verschieberätsel müssen gelöst werden.

Gesprächen. Die Musik paßt thematisch zum jeweiligen Aufenthaltsort und trägt dadurch viel zur stimmigen Spielatmosphäre bei.


Die Grafik-Engine erlaubt jeden beliebigen Blickwinkel.

Zeitreise-Anzug

Die Agenten der TSA benutzen bei ihren Einsätzen einen besonderen Anzug. Der ermöglicht nicht nur die Zeitreise, sondern kann noch vieles mehr. Eine der Fähigkeiten ist die Chameleon-Funktion. Mit ihr kann der Agent das Ausehen jeder Person annehmen, was oft notwendig ist. Denn sollte ein Mensch der Vergangenheit den Spezialanzug erblicken, könnten zum Beispiel neue Religionen entstehen. Außerdem ist noch eine künstliche Intelligenz namens Arthur in die Montur integriert, die als Übersetzer bei den zahlreichen Multiple-Choice-Gesprächen fungiert. Auf Wunsch gibt Arthur Lösungshinweise oder einen mehr oder weniger witzigen Kommentar zur jeweiligen Spielsituation von sich. Auch eine Zoomfunktion zum Erfassen weit entfernter Details gehört zu den Gimmicks des unentbehrlichen Helfers.

Besuchen Sie Atlantis

Gage Blackwood findet heraus, daß die Außerirdischen auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt waren, der »Legacy of Time«. Diese setzt sich aus drei Reliquien zusammen, die sich in den Hauptstädten der drei vernichteten Kulturen befanden. Um zu verhindern, daß die Außerirdischen die »Legacy« in ihre Hände bekommen, besucht Gage diese Orte jeweils einen Tag vor dem Erscheinen der Aliens, und macht sich selbst auf die Suche nach den Artefakten. Im Atlantis des Jahres 1262 v. Chr. muß der Held in den Haupttempel der Stadt vordringen. Außerdem besucht er im Jahr 524 die Hauptstadt einer fortschrittlichen indianischen Kultur. Das dritte Artefakt befindet sich in einem buddhistischen Mönchskloster, mitten im Himalaja. Wenn der Agent an einer Stelle steckenbleibt, kann er jederzeit in eine andere Zeitzone wechseln und dort sein Glück versuchen. HH


Mit der Zeit können Sie das Aussehen mehrerer Charaktere annehmen.

Heiko Häusler



Atmosphäre pur

Nach den beiden eher schwachen Vorgängern ist Journeyman Project 3 eine positive Überraschung. Die Präsentation (die ja noch nie das Problem der Serie war) wurde weiter verbessert. Der totale Rundumblick, den der Spieler jetzt genießt, verbessert die Atmosphäre drastisch. Auch die stimmungsvolle Musik und die gelungenen Zwischensequenzen erhöhen den »Ich will weiterspielen«-Faktor.

Leider gibt es für die sehr umfangreichen Schauplätze keine Karte, nerviges Hin- und Herlaufen bleibt mir also nicht erspart. Die Rätsel sind nach einigem Überlegen zu lösen und verlangen keine allzugroßen Gehirn-Verrenkungen. Aber was soll's: Spaß macht's auf jeden Fall.

Journeyman Projekt 3

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Red Orb
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



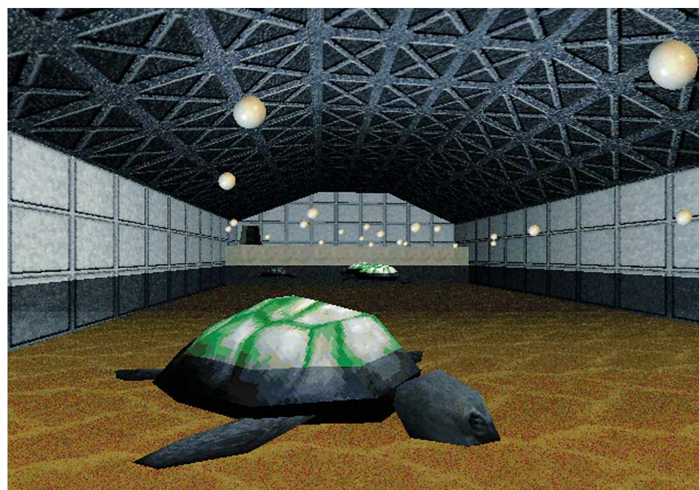
Stilvolles Zeitreise-Abenteuer.

Abenteuerliche 3D-Pyramide

Montezuma

Der Fluch der Azteken

Ein alter Azteken-Tempel entpuppt sich für einen notgelandeten Bruchpiloten als Bauwerk voller Überraschungen.



Schwimmende Schildkröten helfen Max Montezuma über die Wasserfläche.

Flugzeug-Absturz über dem südamerikanischen Urwald. Zwar kann sich Pilot Max in allerletzter Sekunde retten – aber leider landet er in einem vollkommen abgeschlossenen Tal. Nur durch eine Azteken-Pyramide könnte ein Weg in die Freiheit führen. Im Actionspiel **Montezuma – Der Fluch der Azteken** schlüpfen Sie in die Haut des Abenteurers mit dem kecken Indy-Hut und machen sich an die Erkundung des uralten Bauwerks.

Pyramidale Aufgaben

In der äußerlich eher unscheinbaren Pyramide reiht sich eine gewaltige Halle an die andere. Pro Raum müssen Sie meist ein Hindernis bewältigen. Mal hüpfen Sie in Jump-and-run-Manier geschickt über federnde Plattformen oder erklimmen riesige 3D-Objekte. Dann wieder hangeln Sie sich an langen Seilen in die Höhe, hopsen punktgenau auf einen winzigen Vorsprung oder lassen sich von großen 3D-Schaukeln zum weiterführenden Weg an der Decke transportieren. Während die ersten Levels noch relativ linear aufgebaut sind, wird es später kompliziert, und Max muß nicht nur regelmäßig um sein Leben bangen, sondern auch den richtigen Pfad bis zum Levelausgang finden. Gelegentlich kämpfen Sie gegen Feinde wie bestialische Buschmänner, kratzbürstige Katzenwesen oder mordlustige Monster. Weil Max keine Waffen mit sich trägt, ist er auf die Kraft seiner Arme und Beine angewiesen. Er verprügelt Feinde, statt sie zu erschießen – in vielen Situationen kann er allerdings auch einfach flüchten. Im ganzen Spiel fließt übrigens kein Tropfen Blut, erledigte Gegner verschwinden einfach. **Montezuma** unterstützt von einfachem VGA bis hin zum Highres-Modus mit 800 mal 600 Pixeln verschiedenste Grafikauflösungen. Mit 3D-Beschleunigern weiß das Programm derzeit noch nichts anzufangen. Erst im Frühjahr '98 soll ein Update für 3Dfx-Karten folgen, den Software 2000 an registrierte Käufer verschicken will. PS



Mit Tritten kämpft Max gegen die Katzen-Kreatur.



Dürre Ärmchen halten Max am Seil fest.

Peter Steinlechner



Nette Rätsel, keine Spannung

Montezuma wäre gerne ein Tomb Raider aus der Ich-Perspektive, und gewisse Einzelheiten haben beide Spiele tatsächlich gemein. Was die Spieltiefe betrifft, kann Montezuma sogar noch einigermaßen mithalten: Die 3D-Rätsel sind originell gestaltet, bieten immer wieder nette Überraschungen und sind stets logisch nachvollziehbar.

Daß Max gegenüber seiner Konkurrentin trotzdem den Kürzeren zieht, wird aber schnell deutlich. Was dem Programm leider komplett fehlt, ist eine einigermaßen packende Atmosphäre. Die typische Halle sieht beispielsweise so aus: Mittendrin ein Hindernis, um das mehr oder weniger schiefe Wände mit zwar technisch fein aufgelösten, aber halt wenig aufregenden Texturen stehen. Daß die Grafik-Engine zu mehr in der Lage wäre, darf sie nur ganz selten mal an einer aufwendig konstruierten Treppe oder an den schön animierten Gegnern zeigen – das war es dann aber auch.

Montezuma

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS/Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	40 oder 140 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Interessante Rätsel, aber schwache Atmosphäre.

Sign of the Sun

Da ist Leben in der Sonne!


In der Sonne trifft Mariner auf eine fremde Kultur.

Um neue, hitzeresistente Metalle auszutesten, begibt sich der Held des Adventures **Sign of the Sun** im Jahr 2012 in die allernächste Nähe der Sonne. Plötzlich wird das Raumschiff des Astronauten von einem Traktorstrahl erfaßt. Kurz vor der Vernichtung durch die solare Glut wird er ins Innere der Sonne gebeamt. Das erweist sich als überraschend wohltemperiert: Unser Astro-Held trifft dort nicht ewiges Feuer, sondern die fortschrittliche Zivilisation der Firons – die die Vernichtung der Erde planen.

In der klassischen Seitenansicht macht sich der mit Tastatur und Maus gesteuerte Held auf, die Firons aufzuhalten. Dabei sammelt er Gegenstände fürs unbegrenzte Inventar, prügelt sich mit garstigen Echsenwesen und macht Bekanntschaft mit einer alten Kultur, deren Maschinen er wieder in Gang bringen muß. HH

Heiko Häusler

Nicht so sonnig

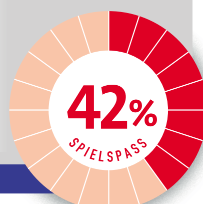
Design-Sünden ziehen sich durch das grottige Intro, die pixeligen Bildhintergründe, die nervtötend eintönige Musik und das hakelige Interface. Die Rätsel und das Erforschen der fremden Welt machen stellenweise etwas Laune, aber Sign of the Sun genügt nicht den Ansprüchen, die ich Anfang '98 an ein Computerspiel stelle.

Genre:	Adventure	Hersteller:	Project 2
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Englisch (deutsche Untertitel)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte
Spieler:	Einer		

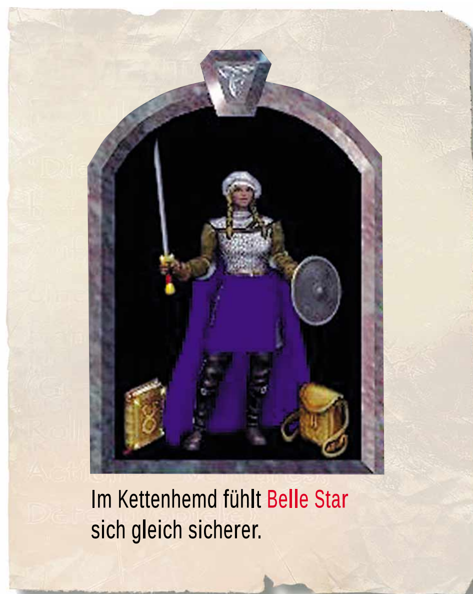
3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Pentium 486-DX 66	Pentium 90	Pentium 133
8MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	16Byte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Ein müdes Adventure von Vorgestern.


Im Kettenhemd fühlt Belle Star sich gleich sicherer.

Ultima Online Tagebuch

DER DRITTE MONAT

Unser monatlicher Tagebucheintrag mit den Abenteuern der GameStar-Heldin »Belle Star« in Britannia.

Ultima-Online-Spieler bleiben weiter Beta-Tester: Fast täglich ändern sich Zusammenhänge, wird etwa Magie mal stärker, dann wieder schwächer. Zu den positiven Änderungen gehört das neue Options-Menü mit Einstellungen, die bisher nur per INI-Datei zu ändern waren.



Drachen, ob grau oder rot, sind der letzte Schrei auf dem Markt.

Belle Star's Diary

Tag 5: Ausbau

Allmählich finde ich mich in Trinsic ganz gut zurecht, wenn auch neuerdings eine rege Bautätigkeit ausgebrochen ist. Fast täglich entstehen vor der Stadt neue Hütten, Läden und Handwerksbetriebe. Die Architekten zumindest scheinen also ihr Auskommen zu finden. Ich dagegen erziele jetzt, wo es augenscheinlich von Handwerkern wimmelt, nur noch den halben Preis für meine Erzeugnisse. Zugleich muß ich immer tiefer in den Forst, weil alles brauchbare Holz in der Nähe schon abgeschlagen ist.

Für alle Fälle habe ich auf solchen Ausflügen meinen Schlafsack dabei, um mir ein sicheres Lager bereiten zu können, wenn die Nacht mich außerhalb der Mauern überrascht. Auch verhalte ich mich leise und vorsichtig, wann immer ich inmitten der Wildnis auf Hütten oder Zelte stoße. Nach meinen letzten Erlebnissen im Wald verbrachte ich auch einige Stunden in den Trainingshallen der Brotherhood of Trinsic, um den Umgang mit dem Schwert zu üben und mir von erfahrenen Kämpfern Rat zu holen. Doch noch fühle ich mich nicht gewappnet, Orcs oder anderen Unholden entgegenzutreten.

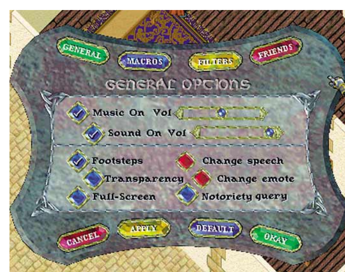
Tag 6: Fernweh

Immerhin habe ich bei meinen Streifzügen auf der Suche nach Bogenholz einiges von der Umgebung kennengelernt. In einem kleinen Tal stieß ich auf einen gezähmten Drachen, der ein Haus bewachte, das offenbar einem dunklen Magier als Domizil dient. Von dem Besitzer gab es keine Spur, und nachdem ich unweit einer Opferstelle etliche blutige Leichenteile fand, verließ mich auch das Verlangen, ihn kennenzulernen.

In einer nahen Höhle traf ich dann einige arbeitsame Bergleute und Schmiede, die gemeinsam dem Berg Eisenerz abtrotzten. Als Gegenleistung für etwas Mithilfe bei dieser anstrengenden Arbeit fertigten sie mir eine glänzende Kettenrüstung nach Maß an. Die bietet wohl einigen


Über dem stillen Tal lastet ein dunkles Geheimnis.

Schutz und läßt mich etwas weniger ängstlich von Baum zu Baum huschen. So wagte ich mich denn auch bis in den Sumpf nördlich von Trinsic, wo Irrlichter – Wisps genannt – nachts die Riedbü-



Alle Optionen sind neuerdings in einem einheitlichen Menü zusammengefaßt.

schel beleuchten. In einem Friedhof nahebei sollen auch Untote und Skelettkrieger umgehen, doch davon habe ich nichts bemerkt. Nur einen Oger-Schamanen traf ich dort, vor dem ich allerdings (neue Rüstung hin oder her) schleunigst Reißaus nahm.

Meine Ausflüge sowie die verschlechterte Wirtschaftslage hier in Trinsic haben mich auf den Gedanken gebracht, für einige Zeit in einem der kleineren Orte mein Glück zu versuchen. Sollte ich zuverlässige Reisegefährten finden, mache ich mich vielleicht bald auf den Weg nach Vesper oder Yew. Immerhin sollen sie dort eine Bank haben, so daß ich nicht riskiere, mein Erspartes unterwegs an Banditen zu verlieren. CG

(wird fortgesetzt)

Dogday

Ein Hunderebell tappt im Dunkeln.



Auch in der Hundewelt gibt es gescheiterte Existenzen.

Heiko Häusler

Tölen haben nichts zu lachen

Die Grafik ist ganz nett, der Sound stört zumindest nicht weiter, die Rätsel sind entweder zu einfach oder völlig unlogisch – Dogday ist unteres Mittelmaß. Das größte Manko stellt jedoch das Fehlen jeglicher Kommunikation dar. Was bringt es mir, anderen »Personen« zu begegnen, wenn diese außer einem »Ah« oder »Uff« nichts von sich geben? Auch die Tatsache, daß ich zu Beginn völlig im Dunkeln über meine Aufgabe gelassen werde, trägt nicht gerade zum Spielspaß bei. Alles in allem mehr Leid als Freud!

Das Adventure Dogday versetzt Sie in den Pelz eines ganz normalen Hundes, der eines Tages unschuldig im Knast landet und dort in Kontakt mit politischen Umstürzlern gerät. Ihre Aufgabe ist es, zu fliehen und den Rebellen beizutreten. Das Geschehen kontrollieren Sie aus der Ich-Perspektive. Ähnlich wie in Myst klicken Sie sich schrittweise durch eine Welt aus gerenderten Standbildern, die Sie nach nützlichen Gegenständen absuchen können. In Dogday sind als Minispiele die Hunde-Versionen von einigen Klassikern wie Pac-Man oder Asteroid enthalten, an die Sie selbst Pfote anlegen können. HH

Genre:	Adventure	Hersteller:	Eyst
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	8 bis 40 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486 DX-66	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Mißlungenes Adventure in einer Hundewelt.

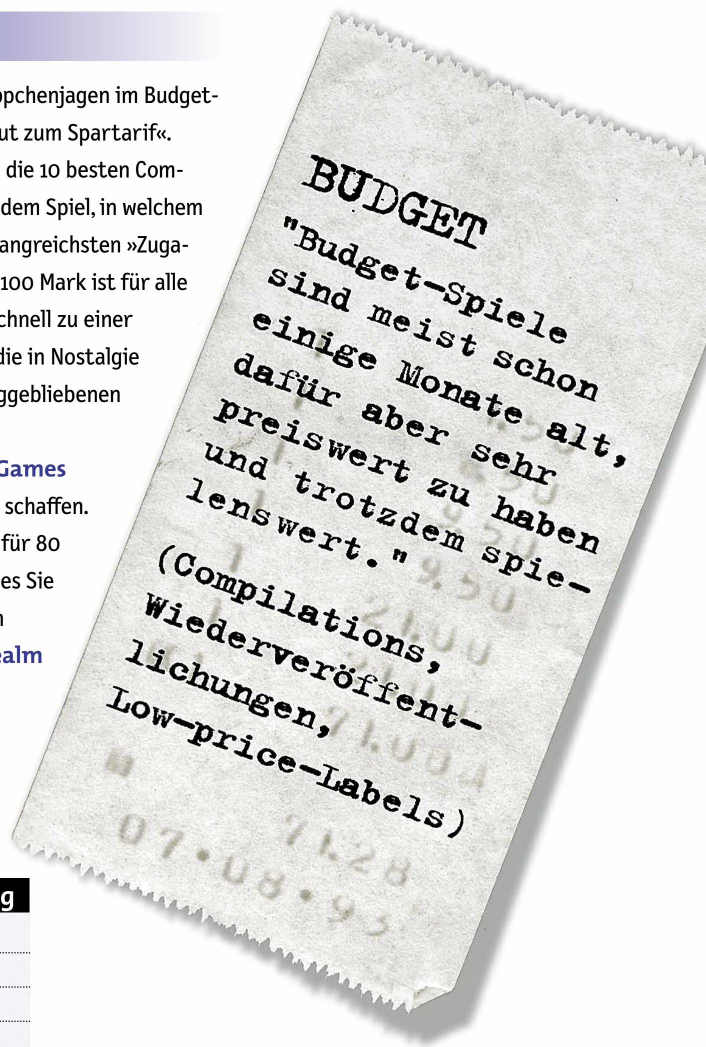
Budget

Charles Glimm



Willkommen zum nachweihnachtlichen Schnäppchenjagen im Budgetteil. Diesen Monat heißt unser Motto »Spieleflut zum Spartarif«. Wir stellen die 50 wichtigsten Budgettitel und die 10 besten Compilations vor. Außerdem sagen wir Ihnen bei jedem Spiel, in welchem Label Sie es am günstigsten oder mit den umfangreichsten »Zugaben« bekommen. Bei Preisen zwischen 30 und 100 Mark ist für alle etwas dabei. Ob Sie als Computer-Einsteiger schnell zu einer umfassenden Spielesammlung kommen, als Oldie in Nostalgie schwelgen oder einfach nur die vom Fest übriggebliebenen Mäuse spaßbringend anlegen wollen – hier finden Sie Gelegenheit dazu.

Passend zu unserem **Wing Commander**-Special sind dann auch die **Mega Games Sciencefiction** noch rechtzeitig fertig geworden, um es in diese Ausgabe zu schaffen. Mit zwei Top-Weltraumspielen und einem taktisch angehauchten Actionspiel für 80 Mark landet Compilations-Spezialist Koch mal wieder einen Volltreffer. Wenn es Sie dagegen nicht in die Zukunft zieht, sondern eher in längst vergangene Zeiten drängt, werden Sie mit **Heroes of Might & Magic** und den **Lords of the Realm** unseren Budget-Teil hochkarätig abgerundet finden. Viel Spaß beim Stöbern.



Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Compilation	11/97	**90%**
2	Megapak 7	Compilation	-	**87%**
3	Civilization 2/C&C	Compilation	1/98	**86%**
4	Megapak 8	Compilation	12/97	**84%**
5	Extreme Velocity	Compilation	-	**84%**
6	Eurofighter 2000	Budget	1/98	**83%**
7	Discworld 2	Budget	12/97	**83%**
8	Megasixpak	Compilation	10/97	**83%**
9	Magic Carpet 2	Budget	-	**83%**
10	Colonization	Budget	-	**82%**
11	3 Mega Games Siencefiction	Compilation	NEU	**82%**
12	Toonstruck	Budget	-	**81%**
13	Megapak 6	Compilation	-	**80%**
14	Fighter Anthology	Compilation	11/97	**80%**
15	Wing Commander 3	Budget	10/97	**80%**
16	Zork Special Edition	Compilation	-	**79%**
17	Lemmings 1-3	Budget	-	**79%**
18	Indy Car Racing 2	Budget	-	**79%**
19	Heroes Compendium	Compilation	NEU	**77%**
20	Links 386 CD	Budget	11/97	**77%**

Die 20 besten Budget-Wiederveröffentlichungen und Compilations. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests



Für wenig Geld zur

Die 50

Spielspaß muß nicht immer teuer sein – ein halbes Hundert Spitzen-Schnäppchen, was sie kosten, und wo man sie bekommt.

Wo gibt's welches Budget-Spiel?

Platz	Spiel	Genre	Wertung	Wo enthalten?	Preis circa	Spielezahl	Anleitung	Hersteller	Info-Nummer
1	Civilization 2	Strategie	90	Virgin Strategie Bundle	100 Mark	2	sw-Nachdruck	Virgin	(040) 39101300
2	Command & Conquer	Strategie	86	Virgin Strategie Bundle	100 Mark	2	sw-Nachdruck	Virgin	(040) 39101300
3	Warcraft 2	Strategie	86	Softprice	40 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Bomico	(06103) 334444
4	Master of Orion 2	Strategie	85	Megapak 8	100 Mark	10	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
5	Wing Commander 4	Simulation	84	3 Megagames Sciencef. EA Clasics	80 Mark 40 Mark	3 1	gekürzter sw-Nachdruck sw-Nachdruck	Koch Media EA	(0205) 669005 (02408) 940555
6	Monkey Island 2	Adventure	84	Zehn Adventures	100 Mark	10	Install.-Hilfe, CD-Handb.	Funsoft	(02131) 965111
7	Monkey Island 1	Adventure	84	Zehn Adventures GameStar 01/98	100 Mark –	10 –	Install.-Hilfe, CD-Handb. Kurzanl., CD-Handb.	Funsoft –	(02131) 965111 –
8	Hind	Simulation	84	Aber Hallo Gold Games 2	40 Mark 50 Mark	50 24	Install.-Hilfe, CD-Handb. Install.-Hilfe, CD-Handb.	Prism Leisure Topware	(02921) 96460 (0621) 48286633
9	Die Siedler 2	Strategie	84	Gold Edtion	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Blue Byte	(0208) 4508888
10	Baphomets Fluch	Adventure	83	White Label Megapak 8 Gold Games 2	30 Mark 100 Mark 50 Mark	1 10 24	gekürzter sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck Install.-Hilfe, CD-Handb.	Virgin Koch Media Topware	(040) 39101300 (0205) 669005 (0621) 48286633
11	Discworld 2	Adventure	83	Neon Edition	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Psygnosis	(0180) 5214433
12	Magic Carpet 2	Action	83	EA Classics Megasixpak	40 Mark 100 Mark	1 6	sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck	EA Koch Media	(02408) 940555 (0205) 669005
13	(Super) EF 2000	Simulation	83	Softprice 3 Megagames Simulation	40 Mark 100 Mark	1 3	gekürzter sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck	Bomico Koch Media	(06103) 334444 (0205) 669005
14	Panzer General 2	Strategie	83	Megapak 6	100 Mark	10	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
15	Grand Prix 2	Rennspiel	82	3 Megagames Simulations	80 Mark	3	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
16	Privateer 2	Simulation	82	3 Megagames Sciencef.	80 Mark	3	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
17	Colonization	Strategie	82	Powerplus	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Micropose	(01805) 252565
18	Apache Longbow	Simulation	81	Gold Games 2	50 Mark	24	Install.-Hilfe, CD-Handb.	Topware	(0621) 48286633
19	Mechwarrior 2	Simulation	81	Megapak 8	100 Mark	10	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
20	Toonstruck	Adventure	81	White Label 2 Megapak 8 Gold Games	30 Mark 100 Mark 50 Mark	1 10 29	gekürzter sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck	Virgin Koch Media Topware	(040) 39101300 (0205) 669005 (0621) 48286633
21	Indiana Jones 4	Adventure	81	Zehn Adventures	100 Mark	10	Install.-Hilfe, CD-Handb.	Funsoft	(02131) 965111
22	Descent 2	Action	81	Black Market	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Acclaim	(01805) 335555
23	Earthsiege 2	Simulation	81	The Best of Dr. Karl GameStar 11/97 Gold Games 2	80 Mark – 50 Mark	6 – 24	gekürzter sw-Nachdruck Kurzanl., CD-Handb. Install.-Hilfe, CD-Handb.	Sierra – Topware	(0610) 3994040 – (0621) 48286633
24	Wing Commander 3	Simulation	80	EA Classics	40 Mark	1	sw-Nachdruck	EA	(02408) 940555
25	Fantasy General	Strategie	80	Megasixpak	100 Mark	6	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005

Mega-Spielesammlung

besten Budget-Spiele

Günstige Neuauflagen von Vollpreis-Spielen sind inzwischen die Regel. Ältere Toptitel tauchen oft gleich in mehreren Budget- und Compilation-Kartons auf. Doch wo finden Sie Ihr Wunschspiel am günstigsten?

Budget-Labels

Wiederveröffentlichungen neuerer Spiele bleiben in der Regel Budget-Labels vorbehalten. Electronic Arts etwa vertreibt unter dem Etikett EA Classics Toptitel zu je rund 40 Mark. Für einen Zehner weniger verwöhnt Virgins White Label den Käufer mit Software. Bomico zweitvermarktet Hits wie Warcraft 2 in Kartons mit dem Aufdruck Softprice. Immer mehr Firmen legen aber auch Luschen neu auf. So versucht Acclaim unter dem Label Black Market neben Klassikern à la Descent 2 auch Totalflops wie Wrestlemania noch loszuwerden.

Compilations

Im Vergleich zu Budget-Spielen sind die Programme in Compilations meist etwas älter. Die Anbieter kaufen von den Herstellern die Rechte an mehreren Spielen und verzichten auf umfangreiches Drumherum. In einem Sammelhandbuch finden sich Kurzversionen der Originale, die CDs selbst werden häufig nur in lose Papphüllen verpackt.

Die 50 besten Budgetspiele mit Preisen, Ausstattung und verschiedenen Bezugsquellen finden Sie in der Tabelle unten. Auf den folgenden zwei Seiten stellen wir dann die zehn besten Compilations ausführlich vor. HH

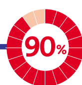
Platz	Spiel	Genre	Wertung	Wo enthalten?	Preis circa	Spielezahl	Anleitung	Hersteller	Info-Nummer
26	Zork Nemesis	Adventure	80	Softprice Special Edition	40 Mark 100 Mark	1 7	gekürzter sw-Nachdruck ausführl. Anleitungen	Bomico Activision	(0610) 3334444 (06103) 334444
27	US Navy Fighters '97	Simulation	80	Fighters Antology Megapak 7	90 Mark 100 Mark	2 10	ausführl. Anleitungen gekürzter sw-Nachdruck	EA Koch Media	(02408) 940555 (0205) 669005
28	Jagged Alliance	Strategie	80	Big 10	50 Mark	10	sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
29	Day of the Tentacle	Adventure	80	Zehn Adventures	100 Mark	10	Install.-Hilfe, CD-Handb.	Funsoft	(02131) 965111
30	Civnet	Strategie	80	GameStar 12/97	–	–	Kurzanl., CD-Handb.	–	–
31	Sam and Max	Adventure	80	Zehn Adventures	100 Mark		Install.-Hilfe, CD-Handb.	Funsoft	(02131) 965111
32	ATF Gold	Simulation	79	3 Megagames Simulations Fighter Antology	80 Mark 100 Mark	3 4	gekürzter sw-Nachdruck ausführl. Anleitungen	Koch Media EA	(0205) 669005 (02408) 940555
33	Jagged Alliance: Deadly Games	Strategie	79	Megapak 8	100 Mark	10	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
34	Lemmings 1-3	Strategie	79	Neon Edition	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Psygnosis	(01805) 214433
35	Links 386 CD	Sport	78	Kixx	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Eidos	(01805) 223124
36	Panzer General 2	Strategie	78	Megapak 6	100 Mark	10	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
37	Das Rätsel des Master Lu	Adventure	77	Kixx Megapak 6 Big 10	30 Mark 100 Mark 50 Mark	1 10 10	gekürzter sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck	Eidos Koch Media Koch Media	(01805) 223124 (0205) 669005 (0205) 669005
38	Theme Park	Strategie	77	EA Classics GameStar 10/97	40 Mark –	1 –	sw-Nachdruck Kurzanl., CD-Handb.	EA –	(02408) 940555 –
39	Earthworm Jim	Action	77	Megapak 7	100 Mark	10	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
40	Terra Nova	Action	77	Megasixpak Big 10	50 Mark 50 Mark	6 10	gekürzter sw-Nachdruck gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media Koch Media	(0205) 669005 (0205) 669005
41	FIFA Soccer 96	Sport	76	EA Classics	40 Mark	1	sw-Nachdruck	EA	(02408)940555
42	Virtua Fighter	Action	76	Gold Games 2	50 Mark	24	Install.-Hilfe, CD-Handb.	Topware	(0621) 48286633
43	Z	Strategie	76	White Label	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Virgin	(040)39101300
44	Warcraft	Strategie	76	Black Market	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Acclaim	(01805) 335555
45	Warwind	Strategie	76	Gold Games 2 Gamestar 01/98	50 Mark –	24 –	Install.-Hilfe, CD-Handb. Kurzanl., CD-Handb.	Topware –	(0621) 48286633 –
46	Sim City 2000	Strategie	75	Megapak 8	100 Mark	10	gekürzter sw-Nachdruck	Koch Media	(0205) 669005
47	Simon the Sorcerer 1 & 2	Adventure	74	Softprice	30 Mark	2	gekürzter sw-Nachdruck	Bomico	(0610) 3334444
48	Bleifuss	Sport	74	Megapak 8 Gold Games 2	100 Mark 50 Mark	10 24	gekürzter sw-Nachdruck Install.-Hilfe, CD-Handb.	Koch Media Topware	(0205) 669005 (0621) 48286633
49	Worms United	Strategie	72	Powerplus	30 Mark	1	gekürzter sw-Nachdruck	Micropose	(01805) 252565
50	Bioforge	Action	70	EA Classics	40 Mark	1	sw-Nachdruck	EA	(02408)940555

Die 10 besten Compilations

Spieleflut zum Spartarif

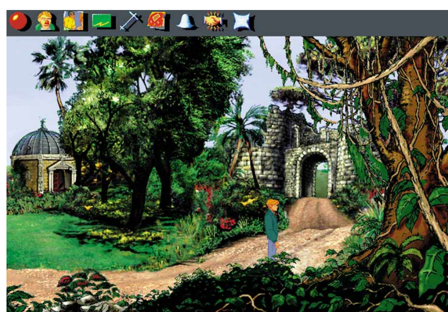
Bei der Vielzahl von Compilations ist es schwer, die richtige Wahl zu treffen. Wir haben für Sie die Spreu vom Weizen getrennt und präsentieren Ihnen die 10 besten Spielesammlungen.

Gold Games 2



Topware

Gold Games 2 ist zur Zeit definitiv die Compilation mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis: 24 befriedigende bis sehr gute Spiele für 50 Mark. Allerdings muß der Käufer Abstriche beim Begleitmaterial machen. Auf



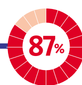
Baphomets Fluch: Stilvolles Abenteuer in Paris.

Papier gibt es hier nur Installationshilfen, die Handbücher hat Topware auf die CDs gepackt. Die Anleitung zu Warwind fehlt, es gibt nur eine Online-Hilfe.

Adventurefans finden mit dem abgedrehten Toonstruck und dem seriöseren Baphomets Fluch zwei Programme, die auch heute noch großen Spaß machen. Strategie-Freunde genießen Echtzeit-Hektik bei Z und das komplexe Panzer General. Sportler zocken Bleifuss, Action Soccer oder International Tennis Open. Und wer Helikopter-Simulationen mag, hat seinen Spaß mit Hind und Apache Longbow. Darüber hinaus enthält die Packung noch Virtua Fighter, King's Quest 7, Schatten über Riva, Star General, Age of Rifles, Earthsiege 2, Tilt, Solar Crusade, Bermuda Syndrome, War Wind, Chaos Control, Orion Burger, Knight's Chase, Air Power, Action Soccer und A4 Networks.

Test in Ausgabe 11/97

Megapak 7



Koch Media

Das Megapak 7 ist die Nummer 2 unter den Compilations. Dank ihrer besseren Zusammenstellung schlägt diese Sammlung von Koch Media sogar ihren aktuelleren Nachfolger. Die Ausstattung des Megapaks 7 gleicht in etwa der von Gold Games 2. Ein Handbuch bietet immerhin zu allen Spielen gekürzte Anleitungen, die in der Regel ausreichen. Allerdings sind die CDs nur an schäbigen Papphüllen befestigt.

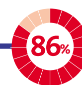
3D Ultra Pinball lädt zum fröhlichen Flippern zwischendurch ein, während Strategiekost wie das komplexe Gene Wars, die römische



Gene Wars: Mutation als Spielziel.

Städtebau-Simulation Caesar 2 oder Mission Force: Cyberstorm eine gewisse Einarbeitungszeit erfordert. Für Strategie-Einsteiger empfiehlt sich hingegen Heroes of Might and Magic. Actionfans finden mit Earthworm Jim ein schräges Jump-and-run und mit Creature Shock bombastische (wenn auch spielerisch dürftige) Render-Action. Simulationsfreunde kommen bei U.S. Navy Fighters und A-10 Cuba voll auf ihre Kosten. Außerdem gibt's noch die Motorradraserei Road Rash.

Strategie-Bundle



Virgin

Virgin vereint zwei der besten Strategiespiele aller Zeiten in einer Compilation der Extraklasse. Command & Conquer verhalf dem Echtzeit-Faktor zum Durchbruch. Der Kampf zwischen der GDI und NOD macht immer noch großen Spaß, lediglich die etwas pixelige VGA-Optik könnte grafikverwöhnte Spieler stören.

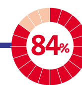
Civilization 2 ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Gegenüber dem schon kultigen Vorgänger in Grafik und Bedienung aufgebohrt, sorgt das globale Strategiespiel mit der ausgewogenen Mischung aus Wirtschaft, Forschung und Kriegsführung für hohe Langzeit-Motivation.

Test in Ausgabe 01/98.



Civilization 2: Das beste Budget-Spiel befindet sich auf Virgins Strategie Bundle.

Megapak 8



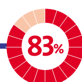
Koch Media

Wie schon beim siebten Teil schöpfen auch im Megapak 8 vor allem Fans von Strategiespielen aus dem Vollen. Ob Eroberung im Weltall mit Master of Orion 2, Städteplanung mit Sim City 2000 oder Multiplayer-Söldnerkampf bei Deadly Games – hier ist für (fast) jeden Strategen-Geschmack was dabei. Adventurespieler freuen sich über Baphomets Fluch und Return to Zork. Auch die Abteilung Sport ist mit dem Golfspiel Jack Nicklaus 4 und mit Rally Racing '97 ordentlich besetzt. Wer sich gerne in schweres Gerät setzt und drauflosballert, kann das bei Mechwarrior 2 oder in der klassischen Variante bei der Panzersimulation iM1A2 Abrams ausprobieren. Das Atari 2600 Action Pack bringt Uraltspiele auf den PC-Monitor und ist deshalb nur für echte Fans des Konsolen-Klassikers interessant. Die Ausstattung besteht wie


Sim City 2000: Bauen Sie Ihre Traumstadt.

schon beim Vorgänger aus einem einzigen Handbuch mit gekürzten Schwarzweiß-Versionen der Anleitungen.
Test in Ausgabe 12/97

Megasixpak

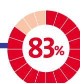


Koch Media

Wie die Megapak-Serie kommt auch der Megasixpak von Koch Media. Der Höhepunkt der Compilation ist zweifellos das taktische Actionspiel Magic Carpet 2. Hier brettern Sie mit einem fliegenden Teppich über Berg und Tal. Fantasy General ist ein klassisches Hexfeld-Strategiespiel und mit der Panzer-General-Reihe verwandt. Comanche-CD enthält neben dem Urprogramm auch alle Mission-Disks. Action mit starkem Taktik-Einschlag bietet Terra Nova von Looking Glass. Das Strategical Chaos Overlords und das Fußballspiel Actua Soccer machen Kochs Sixpak komplett. Die Ausstattung gleicht den verwandten Megapaks. In einem einzigen Handbuch befinden sich gekürzte Schwarzweiß-Versionen aller Anleitungen.
Test in Ausgabe 10/97.


Magic Carpet 2: Teppichklopfer-Action.

Zehn Adventures



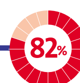
Funsoft

Die Sammlung Zehn Adventures umfaßt alle Abenteuerspiele, die LucasArts zwischen 1988 und 1995 veröffentlicht hat – und außerdem noch das erstaunlich schlechte Indiana Jones Desktop Adventures. Bleiben neun absolute Klassiker. Einer davon ist Maniac Mansion. Dieses Spiel, in dem Sie in die Rolle eines Teenagers schlüpfen, der seine Freundin aus den Klauen eines durchgedrehten Wissenschaftlers zu befreien hat, bot eine für 1988 geradezu unglaublich fortschrittliche Oberfläche.
Mit derselben Steuerung schmückte sich dann auch Zak McKracken. Es erzählt die wahrhaft haarsträubende


Day of the Tentacle: Abgedreht und brillant.

Geschichte eines Boulevard-Reporters auf der Jagd nach Außerirdischen. Beim phantasievolle Loom müssen Sie die Rätsel mittels Melodien lösen. Die beiden überaus genialen Vorgänger des gerade veröffentlichten Monkey Island 3 fehlen ebensowenig wie Indiana Jones 3, das Spiel zum Film, und die Fortsetzung Indiana Jones 4, die kein Pendant auf Zelluloid hat. Day of the Tentacle ist die spaßige Fortsetzung von Maniac Mansion, bei Sam & Max steht schwarzer Humor im Vordergrund. Die Ausstattung dieser Compilation ist eher schwach: Außer den Code-Tabellen und kurzen Anleitungen gibt es nur die zwei CDs mit den Spielen.

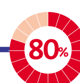
3 Megagames Sciencefiction



Koch Media

Diese Koch-Compilation enthält drei Sciencefiction-Spiele von Origin. Wing Commander 4 beschäftigt sich nach dem Ende der Kilrathis in Teil 3 mit revolutionären Umtrieben innerhalb der Föderation, während Sie bei Privateer 2 die Rolle eines freien Weltraumsöldners und Händlers übernehmen. Das taktisch angehauchte Actionspiel Crusader: No Regret komplettiert das Trio.
Test in dieser Ausgabe auf Seite 144.

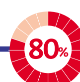
3 Megagames Simulations



Koch Media

In dieser Compilation vereint Koch ein Rennspiel und zwei Flugsimulationen. Das an die 1994er Saison angelehnte Grand Prix 2 von Microprose behauptet bis heute seinen Ruf als beste Formel-1-Simulation: Realismus und Spielbarkeit bleiben ungeschlagen. Bei EF 2000 dürfen Sie den äußerst umstrittenen Eurofighter schon vor seiner realen Fertigstellung probefliegen. Auch ATF Gold beschäftigt sich mit Flugzeugen, die teilweise erst in naher Zukunft wirkliche Luft unter die Flügel bekommen sollen, allerdings steigen Sie hier in amerikanische High-Tech-Maschinen.

Fighter Anthology



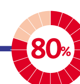
Electronic Arts

Electronic Arts' Fighter Anthology umfaßt US Navy Fighters '97 und dessen offiziellen Nachfolger ATF Gold. Außerdem wurde jedem der beiden Spiele die zugehörige Missions-CD mit weiteren Flugzeugen und Szenarios beigelegt. Grafik und Sound beider Programme wirken zwar schon leicht angejahrt, die unzähligen Flugzeuge sorgen jedoch immer noch für monatelangen Spielspaß.


US Navy Fighters: Gepflegte Flugzeug-Action.

Die Compilation enthält ein sehr gut aufgemachtes, umfangreiches Anleitungsbuch.
Test in Ausgabe 11/97.

Zork-Special Edition



Activision

Die Zork Special Edition gewährt einen interessanten Einblick in die Adventure-Historie. Sie enthält neben den ersten fünf Nur-Text-Zorks auch Return to Zork, welches zum ersten Mal in der Geschichte der Serie umfangreiche Grafik und gefilmte Schauspieler bot. Als letztes und technisch fortschrittlichstes Programm befindet sich Zork Nemesis in der Compilation. Sie begeben sich auf eine Reise durch fünf Welten, ehe Sie das Geheimnis um den Fluch Nemesis' lösen. Als Bonus gibt es noch stilvolles Info-Material zur Zork-Geschichte.




Zork Nemesis: Teil 7 der großen Zork-Familie.

Dreimal Zukunfts-Kost von Origin

3 Mega Games Sciencefiction

Fliegen, handeln, ballern: Drei Sciencefiction-Hits in einer Packung.

Qualität statt Quantität scheint die Devise beim neuesten »Mega«-Produkt von Koch zu sein. Zum Preis von 80 Mark bekommen Sie drei hochkarätige Sciencefiction-Spiele.



Privateer 2: Handelssimulation und Weltraum-Action aus einem Guß.

Wing Commander 4

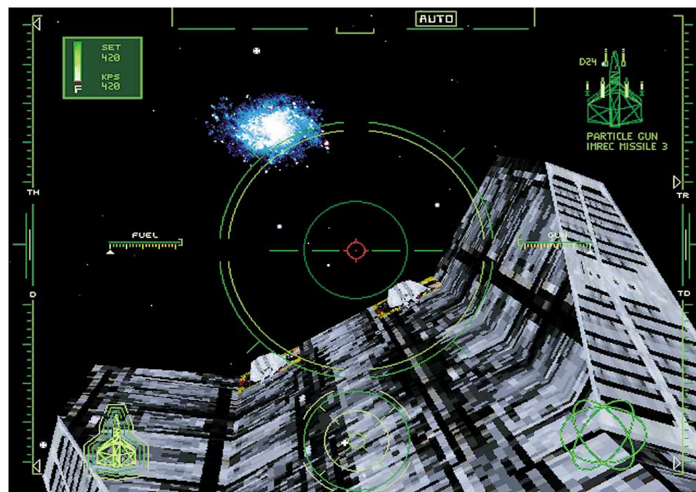
Die Weltraum-Ballerei **Wing Commander 4** spielt einige Jahre nach Teil 3. Die Kilrathis sind vernichtet. Und Christopher Blair fristet ein pazifistisches Dasein als Farmer irgendwo im Nirgendwo. Doch dann bedrohen die Border-Worlds den neuen Frieden. Blair soll im Krisengebiet aufräumen.

Nach den ausführlichen Video-Briefings wählen Sie einen Wingman aus und machen sich an die Bewaffnung Ihres Raumschiffes. Die zu lösenden Aufträge reichen von einfachem »Alles abschießen!« bis zu komplexeren Geleitschutz-Missionen. Die Grafik-Engine basiert auf der des dritten Teils und hat den Vorteil, auch auf kleinen Pentiums ohne 3D-Beschleuniger flüssig zu laufen.

Privateer 2 – The Darkening

In einem Krankenhaus aufzuwachen und nicht mehr zu wissen wer man ist, ist wohl keine angenehme Situation. Aber genau dies geschieht mit Lev Aris. Es ist an Ihnen, Licht ins Dunkel seiner Vergangenheit zu bringen.

Privateer 2 bietet Weltraum-Action mit einem Schuß Handelssimulation. Zunächst muß Aris sein dürftiges Credits-Konto auffrischen. Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten, an Geld zu kommen: Entweder man transportiert als Händler Waren, oder man verdingt sich als Söldner. Sind die nötigen Credits beisammen, treibt das Erfüllen bestimmter Schlüsselmissionen die Geschichte voran. Tip: Spielen Sie (entgegen der Anleitung) unter Windows 95!



Riesige Raumkreuzer machen Ihnen bei Wing Commander 4 das Leben schwer.

Crusader: No Regret

Bei **Crusader: No Regret** kämpfen Sie sich als schwer bewaffnete Ein-Mann-Armee in der Iso-Perspektive durch zahlreiche Gebäudekomplexe. Die Spielfigur verfügt über ein großes Repertoire an Bewegungen. Neben diversen Sprüngen kann sie sich auch in alle Richtungen abrollen oder zum Schießen niederknien. Ramboartiges Vorgehen führt hier nicht zum Erfolg. Vielmehr müssen Sie sich, Deckung suchend, Stück für Stück vorarbeiten.



Crusader: No Regret bietet Action ohne Ende.

Die Ausstattung

Alle drei Spiele liegen in den deutschen Versionen vor, die Handbücher wurden auf die CDs gepreßt. HH

Heiko Häusler



Space-Spaß grenzenlos

Diese Compilation macht Spaß! Die beiden atmosphärisch dichten Space-Operas ziehen mich förmlich in die Geschichte. Die unterschiedlichen Ansätze, reines Erfüllen der Missionen bei Wing Commander 4 und freie Auswahl des Spielablaufs bei Privateer 2, verhindern Langeweile.

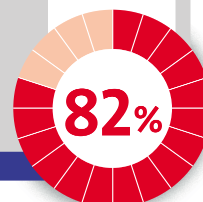
Crusader: No Regret reicht nicht ganz an das Niveau der beiden anderen Programme heran. Wing Commander 3 wäre als drittes Spiel in jedem Fall die bessere Wahl gewesen. Als Einstimmung auf Wing Commander 5 ist diese Compilation trotzdem die richtige Anschaffung.

3 Mega Games Sciencefiction

Preis: ca. 80 Mark | Hersteller: Koch Media
Sprache: Deutsch | Anleitung: Deutsch
System: DOS | Festplatte: ab 10 MB
Hardware: 486/DX 100, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Wing Commander 4	Weltraumspiel	Sehr gut
Privateer 2 – The Darkening	Weltraumspiel	Sehr gut
Crusader: No Regret	Actionspiel	Gut

Eine gelungene Compilation, die besonders durch aufwendig in Szene gesetzte Hintergrundgeschichten punkten kann. Technisch zwar nicht mehr auf dem allerneuesten, 3D-beschleunigten Stand, aber noch immer konkurrenzfähig.



Super Einstiegspaket für Weltraum-Fans.

Heroes of Might & Magic Compendium



Die kunterbunte Karte ist voll von Schätzen und Gegnern.

Das Heroes of Might & Magic Compendium enthält die Strategiespiele Heroes 1 und 2, sowie die Missions-CD zum zweiten Teil. In Deutschland kommt die Sammlung als »Full Fantasy Fun Pack« heraus. Zu Beginn verfügen Sie jeweils über einen Helden und eine Stadt. Städte dienen als Rekrutierungszentren für die Armeen der Heroen, weshalb Sie ständig die Ortschaften abklappern, um Ihre Streitkräfte zu vergrößern. Trifft eine Armee auf einen Gegner, wird der Kampf in einer taktischen Seitenansicht ausgetragen. In der anfangs unbekannten Umgebung warten Schätze, Goldminen und Artefakte auf Sie. Manche Orte wie Obelisken lösen Zufallsereignisse aus. Die beiliegende Missions-CD erweitert Heroes 2 um vier Feldzüge, 30 Einzelkarten und viele Artefakte. HH

Heiko Häusler

Motivierend einfach

Die beiden Spiele der Heroes-Reihe gefallen mir, weil ich ohne große Anleitungs-Lektüre sofort anfangen kann. Trotzdem muß ich nicht auf spielerischen Tiefgang, etwa in Form von vielen unterschiedlichen Truppentypen, verzichten. Allerdings sind sich beide Programme sehr ähnlich, was Teil 1 beinahe überflüssig macht. Insgesamt jedoch eine nette Sammlung, um ins Strategie-Genre hineinzuschnuppern.

Genre:	Strategie	Hersteller:	New World Computing
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS/Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ab 10 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Internet, Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486 DX2/66 8 MByte, 2fach CD	486 DX/100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 75 16 MByte, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Auch für Genre-Einsteiger empfehlenswert.

Lords Royal Pack

Erobern Sie das Mittelalter.



Mit riesigen Belagerungsmaschinen stürmen wir eine Burg.

Das erste Lord of the Realms versetzt Sie ins mittelalterliche England. Als Feudalherr sorgen Sie rundenweise dafür, daß Wirtschaft und Bevölkerung in Ihrer Provinz gedeihen. Sobald Sie genügend Reichtümer angehäuft haben, stellen Sie Armeen auf und unterwerfen mit diesen in Echtzeit benachbarte Fürstentümer, um sich für den Königsthron zu qualifizieren.

Das fesselnde Spielprinzip behält der generalüberholte Nachfolger bei, verzichtet aber aufs Burg-Designen und legt mehr Gewicht auf die Echtzeit-Schlachten. Mit der ebenfalls enthaltenen Missiondisk Siege Pack wird dieser Teil des Spiels noch weiter ausgebaut und verfeinert, etwa mit siedendem Öl und Verschanzungen. RS

Rüdiger Steidle

Toller Thronanwärter

Hier können Sie Ihren Herrscher-Gelüsten freien Lauf lassen. Es macht einen Heidenspaß, Burgen zu bauen, Schlachten zu schlagen und sein Reich wachsen zu sehen. Lords of the Realm 2 erweckt das alte Kaiser-Prinzip in Perfektion zu neuem Leben. Während mir am ersten Teil das Burgenbasteln am besten gefällt, bietet die Fortsetzung spannendere und schönere Gefechte.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	50 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

486 DX2/66 8 MByte, 2fach CD	486 DX/100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 90 16 MByte, 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend



Kurzweilige Herrscher-Simulation.

CD-Inhalt 2/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »STARTER.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

16 spielbare Demos, 7 Spiele-Videos und die aktuellsten 3D-Beschleuniger-Treiber...

konnten wir diesmal gerade so auf die CD quetschen. Herausragend dabei natürlich der grafisch wunderschöne Venedig-Level in der brandneuen Demo zu Tomb Raider 2. Zwar ohne vergleichbare weibliche Reize, dafür mit drei Missionen, die nicht in der Verkaufsversion enthalten sind, bietet die haarscharf zum Redaktionsschluß eingetroffene neue Schnupperversion von Wing Commander 5 spannende Action und das schönste Weltall seit Teil 4.

Und wenn die nagelneue Beschleunigerkarte partout den Dienst verweigert, hilft bestimmt einer der Treiber in unserer gleichnamigen neuen Rubrik aus der Misere. GameStar-TV gibt´s nun erstmals auch in MPEG-Qualität – schreiben Sie uns doch, was Sie von diesem Format halten!

Demos

Akte Europa	\Aedemo\Setup.exe
Dark Reign	\Demos\Dreign\Darkrdem.exe
F/A-18 Korea	\Demos\Fa-18\Fa18.exe
Frogger	\Demos\Frogger\Setup.exe
I-War	\Demos\I-war\Iwar.exe
Manx TT	\Demos\Manxtt\Manx.exe
Moon Racer	\Demos\Moon\Moon.exe
NBA Action 98	\Demos\Nba98\Nba_demo.exe
Privateer 2: The Darkening	\Demos\Priv2\Install.exe
Sid Meier`s Gettysburg	\Demos\Gettysbu\Smgdemo.exe
The Art of Flying	\Demos\Theart\Aofwin.exe
Tomb Raider 2	\Tomb2\Setup.exe
Touring Car Championship	\Demos\Toca\Tocademo.exe
Virtua Squad 2	\Demos\Virtual\Virtuas2.exe
Wing Commander Prophecy	\Demos\Wc5\Install.bat
X	\Demos\X\Setup.exe
X-Wing vs. Tie Fighter	\Demos\Xvt\Xvtdemo.exe
Youngblood	\Demos\Young\Young95.exe

Programme

Acrobat Reader	\Diverses\Acrobat\Win95\Ar32d30.exe bzw. \Win31\Ar16d30.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar Homepage	\Diverses\Homepage\Index.html
GameStar MCI Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
GameWizard	\Diverses\Gamewiz\Install.bat
Gotschi	\Diverses\Got110\Setup.exe
Hex Workshop	\Diverses\Hw32\Hworks32.exe
MS Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
MS Indeo Video	\Diverses\Vid4win\Install.exe
MS Internet Explorer 3.2	\Diverses\Explorer\Ie32.exe
Sci Tech Display Doctor	\Diverses\Vesa\Sdd53a.exe
Slowdown	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
T-Online Software	\Diverses\Tonline\Setup.exe
WinZip	\Diverses\Winzip62\Win95\Wzip32d.exe bzw.\Win31\Wzip16d.exe

Videos

GameStar TV Folge 5	\Videos\Gstv9802.avi bzw. Gstv9802.mpg
Baldur's Gate	\Videos\Baldur.avi
Special: Balance of Power	\Videos\Power.avi
Special: Flight Unlimited 2	\Videos\Flight.avi
Special: Final Liberation	\Videos\Final.avi
Special: Journeyman Project	\Videos\Journey.avi
Special: Lords of Magic	\Videos\Lords.avi

Patches

Bleifuss Fun 3Dfx	\Patch\Bleifun\
Close Combat 2 2.0a	\Patch\Close\Close.exe
Extreme Assault 1.21	\Patch\Extreme\Xa_a121.exe
F1 Manager Professional 1.01	\Patch\F1manag\Dos bzw. \F1manag\Win\F1mp101w.exe
F1 Racing Simulation 3Dfx & D3D	\Patch\F1race\3Dfx\F1_3dfx.exe bzw. \F1race\D3d\F1_other.exe
Fallout 1.1	\Patch\Fallout\Dos\ bzw. \Fallout\Win\
G-Police Cyrix Fix & PowerVr	\Patch\G-police\Cyrix\Gpolice.exe bzw. \G-police\Powervr\Gpolice.exe
Incubation 1.02	\Patch\Incubat\Inc_102d.exe bzw.
6 neue Levels	\Incubat\Level\Pack1.exe, Pack2.exe, Pack3.exe
Jedi Knight: 8 Fun Patches	\Patch\Jedi_fun\
Madden NFL 98 1.1	\Patch\Madden\Madden11.exe
NBA Live 98 1.1	\Patch\Nba98\Nba98.exe
NHL 98 1.1	\Patch\Nhl98\Nhl98.exe
Overboard PowerVR	\Patch\Overboa\Apoc.reg
Starfleet Academy 1.15	\Patch\Startrek\Academy.exe
Total Annihilation: neue Einheiten	\Patch\Totalani\Adefend.exe, Aflakker.exe, Cdominat.exe

Treiber

ATI Rage 2	\Treiber\Rageii\
Diamond Monster 3D	\Treiber\Monster\
Diamond Fire GL 1000 Pro	\Treiber\Firegl\
Elsa Victory Erazor	\Treiber\Erazor\
Guillemot Maxi Gamer 3D	\Treiber\Gimaxi3d\
Hercules Stingray 128/3D	\Treiber\Stingray\
Jazz Adrenaline Rush 3D	\Treiber\Adrenal\
Miro HiScore 3D	\Treiber\Hiscore\
Number Nine Recolution 3D	\Treiber\Revolutn\
Orchid Righteous 3D	\Treiber\Righteou\
PC Dash Update & Config.-Dateien	\Treiber\Pc-dash\
STB Velocity 128	\Treiber\Velocity\
Videologic Apocalypse 3Dx	\Treiber\Apoca3dx\
Videologic Apocalypse 5D	\Treiber\Apocal5d\
Videologic GrafixStar 600	\Treiber\Grafi600\

Demos

Allein schon die beiden brandneuen Spitzendemos dieser Ausgabe verschaffen Ihnen einige Stunden Spielspaß...

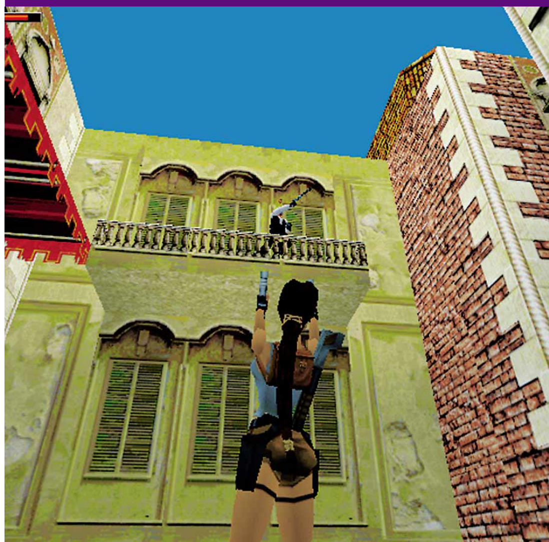
▶Tomb Raider 2 (neu: Venedig-Level)

Action-Adventure	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 1 MByte

Das Action-Adventure Tomb Raider 2 erwartet Sie in einer wunderschönen Demo-Version. Erforschen Sie mit Lara Croft das alte Venedig, besichtigen Sie die majestätischen Adelshäuser und entdecken Sie Geheimgänge. Wenn Sie den Schlüssel zum Bootshaus finden, dürfen Sie auf eine actionreiche Rennboot-Tour durch die berühmten Kanäle der Hafenstadt gehen. Gegen Dobermänner und die Fiana-Negra-Schergen kann sich Lara mit Waffengewalt wehren, bei den zahlreichen Rätseln hilft dagegen nur Köpfchen. Die Demo unterstützt optional alle gängigen 3D-Karten und bietet ein gutes Drittel des riesigen Levels.

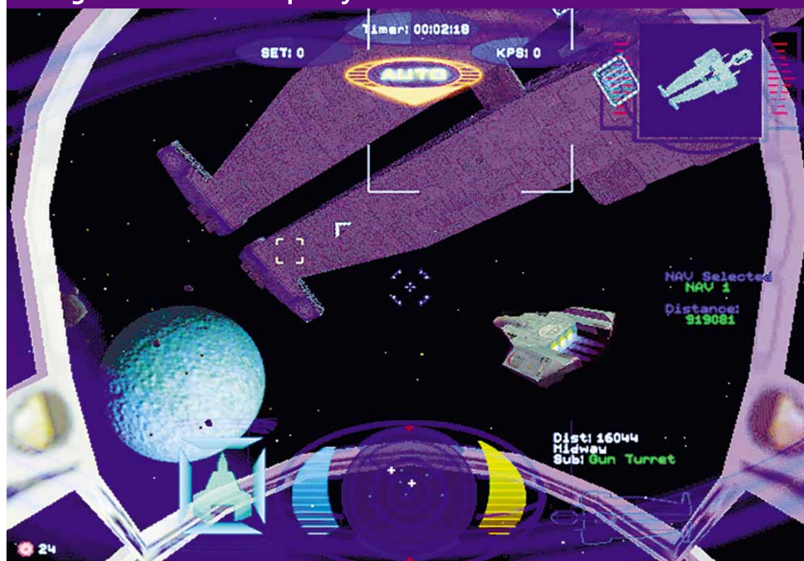
Pfeiltasten: .... Vorwärts, rückwärts, rechts, links
1-9: .... Waffe auswählen
Leertaste: .... Waffe ziehen
STRG: .... Aufheben, schießen
STRG+Pfeiltaste: .... Benutzen, klettern
ALT: .... Springen, tauchen
ESC: .... Inventar, Menü

Tomb Raider 2



In Venedig wird Lara Croft von einem Scharfschützen attackiert.

Wing Commander Prophecy



Nach schweren Gefechten kehren wir zum Midway-Megaträger zurück.

▶Wing Commander Prophecy (3 neue Missionen)

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 80 MByte

Zum Megatest des fünften Wing Commanders präsentieren wir Ihnen die brandneue Demo des Weltraum-Actionspiels. In drei exklusiven Missionen, die nicht im Spiel enthalten sind, müssen Sie mit Ihrem Kampfjäger einen Raumsektor vor einer aggressiven Alien-Rasse sichern. Im ersten Einsatz geht es auf Patrouille, danach gilt es, zwei Transporter zu eskortieren, und schließlich fliegen Sie einen Angriff auf ein gigantisches Alien-Mutterschiff. Videos mit einer Kombination aus Realfilm und Rendersequenzen steigern die Atmosphäre. Die Demo unterstützt alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten, läuft aber auch ohne.

Pfeiltasten: .... Nase hoch, runter, rechts, links
+/-: .... Schub geben/zurücknehmen
TAB: .... Nachbrenner zünden
T: .... Ziel anwählen
L: .... Ziel aufschalten
G: .... Kanone auswählen
M: .... Rakete auswählen
ENTER: .... Rakete feuern

▶Akte Europa

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 100	16 MByte RAM
	Festpl.: 27 MByte

Ihr Auftrag ist die Eroberung einer schwer verteidigten Feindbasis im Süden der Karte. Damit Ihnen unterwegs nicht der Sprit ausgeht, müssen Sie Ihre Fahrzeuge am Gebäude hinter der ersten Brücke auftanken und dort Versorgungshubschrauber produzieren. Weiter im Osten finden Sie eine zweite Fabrik.

Linke Maustaste: .... Einheit auswählen
Linke Maustaste auf Karte: .... Einheit bewegen
Linke Maustaste auf Feind: .... Feind angreifen
Pfeiltasten: .... Karte scrollen

Akte Europa



Unsere Einheiten erobern einen Radarposten.

▶Dark Reign

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 60	16 MByte RAM
	Festpl.: 31 MByte

Als Kommandeur des Freiheitskorps stellen Sie im Trainingsszenario die ausgefallene Energieversorgung wieder her und verhelfen in der zweiten Mission eingesperrten Genossen zur Flucht aus den imperialen Gefängnissen, um danach die Basis des Gegners zu zerstören.

Linke Maustaste: .... Einheit auswählen
Linke Maustaste auf Karte: .... Einheit bewegen
Linke Maustaste auf Feind: .... Feind angreifen

▶F/A-18 Korea

Simulation	Windows 95
Pentium 60	16 MByte RAM
	Festpl.: 33 MByte

Eine schraubengenaue Hardcore-Simulation erwartet Sie hier. Alle Bordsysteme des Allzweck-Jägers F/A-18 finden sich im Spiel wieder. Es ist Ihre Aufgabe, ein Flugfeld gegen die feindliche Luftstreitmacht zu verteidigen. Aufgrund der Fülle von Tastaturkommandos ist eine Lektüre der Read-me-Datei im Spielverzeichnis unbedingt zu empfehlen. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

Frogger



Die Straße ist ein gefährlicher Ort für Frösche.

▶Frogger

Action	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 9 MByte

Achtung! Bei der Installation tritt eine Fehlermeldung auf, die aber keine Auswirkungen auf das Spiel hat.

Hüpfen Sie mit dem berühmten Frosch durch einen farbenfrohen 3D-Level auf der Suche nach den fünf Babyfröschen. Vor Autos sollten Sie sich in acht nehmen! Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ......Vor, zurück, rechts, links springen
Rechte STRG: ....Insekten mit der Zunge fangen

▶Manx TT

Sport	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 30 MByte

Manx TT bietet heiße Motorrad-Action und fernsehreife Kurvenlagen. Steuern Sie ein hubraumstarkes Superbike bei einem Rennen auf der Isle of Man, und setzen Sie sich gegen die raketenschnellen Computerfahrer durch. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: .....Hoch-, runterschalten; rechts, links
X/Y: ....Beschleunigen, bremsen

Manx TT



Die Fahrer legen sich richtig in die Kurve.

▶Moon Racer

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
PowerVR nötig	Festpl.: 26 MByte

Spannende Sciencefiction-Autoduelle mit spektakulären Sprüngen erwarten Sie auf dem Mond-Rennkurs. Die Demo benötigt PowerVR-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ...Beschleunigen, bremsen, rechts, links

NBA Action 98



Ein astreiner Zwei-Punkte-Wurf für die Jazz.

▶NBA Action 98

Sport	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 13 MByte

Mit harten Zweikämpfen und Dunks fängt NBA Action Basketball-Atmosphäre ein. Steuern Sie Weltklasse-Spieler wie Dennis Rodman bei einem Spiel der Utah Jazz gegen die Chicago Bulls. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, rückwärts, rechts, links
X: ....Paß
C: ....Korbwurf
A: ....Turbo

▶Sid Meier's Gettysburg

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 60	8 MByte RAM
	Festpl.: 19 MByte

Bestreiten Sie drei Gefechte der Entscheidungsschlacht des amerikanischen Bürgerkriegs in dieser komplexen Gefechtssimulation. Treten Sie in den Tutorial-Szenarien auf Seiten der Yankees gegen die Konföderierten an. Auch den Zwei-Spieler-Internet-Modus können Sie testen.

Linke Maustaste auf Fahne: ......Einheit auswählen
Linke Maustaste gedrückt halten, Linie ziehen:
............Bewegungsroute für Einheit festlegen

▶The Art of Flying

Simulation	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 4 MByte

Steuern Sie in dieser actionlastigen Simulation einen futuristischen Kampfgleiter durch plastische Voxel-Landschaften, und attackieren Sie gegnerische Maschinen mit Raketen.

Pfeiltasten: ...Nase hoch, runter; rechts, links rollen
Leertaste: ....Beschleunigen
1 bis 9: ....Waffe auswählen
STRG: ....Rakete abfeuern

▶Touring Car Championship

Sport	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festpl.: 15 MByte

In der Tourenwagen-Simulation drehen Sie mit einem Audi A4 oder einem Honda Accord zwei Runden auf der englischen Rennstrecke Donington. Die Boliden halten etwas mehr aus als fragile Formel-1-Wagen, kräftiges Rempeln ist angesagt. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ...Beschleunigen, bremsen, links, rechts
F/V: ....Hochschalten/runterschalten
C: ....Perspektive wechseln

▶Virtua Squad 2

Action	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 21 MByte

Überfall im Juwelierladen! Als Mitglied einer Spezialeinheit schalten Sie per Fadenkreuz zahlreiche Gangster aus. Es wird komfortabel mit der Maus gezielt.

Linke Maustaste: ....Feuern
Rechte Maustaste: ....Nachladen

▶X

Diese frühe Demo gewährt Ihnen einen ersten Blick auf die fantastische Grafik des neuen Weltraumspiels X.

▶Youngblood

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 0 MByte

In dieser Schnupperversion treten Sie mit einer Superhelden-Truppe an, um den bösen Dr. Leviticus aufzuhalten. Sammeln Sie die Powerups ein, um Ihren Streitern mehr Kraft zu verleihen.

Linke Maustaste: ....Einheit auswählen
Linke Maustaste auf Karte: ....Einheit bewegen
Linke Maustaste auf Feind: ....Feind angreifen

▶Weltraum-Special

Ergänzend zum Weltraumspiel-Vergleich auf Seite 62/63 präsentieren wir Ihnen die drei wichtigsten Genre-Kollegen des neuen Wing Commander 5.

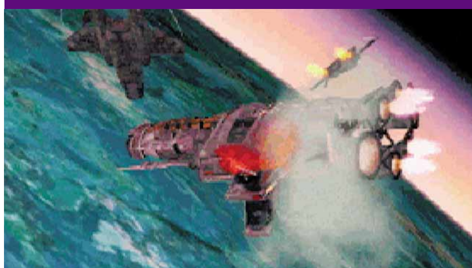
▶Special: Privateer 2: The Darkening

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 13 MByte

Die Privateer-2-Demo enthält einen Kampfauftrag, in dem Sie den Transporter eines reichen Präsidenten-Sohns vor Raumpiraten beschützen. Die Steuerungsart wählen Sie bei der Installation.

Joystick/Maus: ....Nase hoch, runter, rechts, ...links; Feuern
+/-: ....Schub geben/zurücknehmen
G: ....Kanone auswählen
TAB: ....Nachbrenner zünden
Y: ....Ziel anwählen

Privateer 2



Eine Szene aus dem Privateer-2-Intro.

▶I-War

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 15 MByte

Hier bleiben Ihnen fünf Minuten Zeit, um mit Ihrem Raumkreuzer die Arcturus-Raumstation zu zerstören.

Pfeiltasten: ....Nase hoch, runter, rechts, links
+/-: ....Schub geben/zurücknehmen
E: ....Ziel anwählen
ENTER: ....Waffe anwählen
Leertaste: ....Waffe abfeuern

▶X-Wing vs. TIE Fighter

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 75	16 MByte RAM
	Festpl.: 12 MByte

X-Wing vs. TIE Fighter



Diesen Sternzerstörer müssen Sie vernichten.

Starten Sie zum Dogfight (Multiplayer oder einzeln) mit einem X-Wing oder einem TIE Interceptor, oder wagen Sie einen Angriff auf einen imperialen Sternzerstörer. Achtung: Zur Steuerung ist ein Joystick nötig!

Joystick: ....Nase hoch, runter, rechts, links; feuern
+/-: ....Schub geben/zurücknehmen
ENTER: ....Schub an Ziel anpassen
T: ....Ziel wählen
W: ....Waffe wählen

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter UPDATES.

- Bleifuss Fun 3Dfx
- Close Combat 2 2.0a
- Extreme Assault 1.21
- F1 Manager Professional 1.01
- F1 Racing Simulation 3Dfx & D3D
- Fallout 1.1
- G-Police Cyrix Fix & PowerVR
- Incubation 1.02 & sechs neue Levels
- Jedi Knight Fun Patches
- Madden NFL 98 1.1
- NBA Live 98 1.1
- NHL 98 1.1
- Overboard PowerVR
- Starfleet Academy 1.15
- Total Annihilation neue Einheiten

Treiber

Diesen Monat haben wir für Sie die neuesten Grafiktreiber für die populärsten Grafikkarten zusammengestellt. Zur Installation lesen Sie bitte die Anweisungen auf der GameStar-Menü-Oberfläche bzw. die entsprechenden Readme-Dateien.

- ATI Rage 2
- Diamond Monster 3D
- Diamond Fire GL 1000 Pro
- Elsa Victory Erazor
- Guillemot Maxi Gamer 3D
- Hercules Stingray 128/3D
- Jazz Adrenaline Rush 3D
- Miro HiScore 3D
- Number Nine Revolution 3D
- Orchid Righteous 3D
- PC Dash Update & Config.-Dateien
- STB Velocity 128
- Videologic Apocalypse 3Dx
- Videologic Apocalypse 5D
- Videologic GrafixStar 600

Programme

Achtung! Einige der auf der CD enthaltenen Programme sind Shareware. Nach einer gewissen Testzeit sollten Sie sich fairerweise registrieren lassen. Lesen Sie dazu bitte auch die Textdateien in den entsprechenden Ordnern.

▶Acrobat Reader 3.0

Mit dem Acrobat Reader können Sie die unveröffentlichten GameStar-Tests lesen, die Sie auf der CD vorfinden (Verzeichnis \Diverses\Homepage\Pdf).

▶Direct X 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts-Spieleschnittstelle Direct X.

▶GameStar Benchmark

Sowohl ein Direct 3D Bechmark für Windows als auch ein Testprogramm für MS-DOS sind enthalten. Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.

▶GameStar Homepage

Für alle, die noch nicht online sind, präsentieren wir diesen Monat unsere Homepage auf CD. Zum Betrachten der Seiten benötigen Sie einen Internet-Browser, zum Beispiel den Internet-Explorer auf unserer CD.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt alte MPEG-Treiber vom System, um neue installieren zu können. Siehe auch Kasten auf S. 156.

▶Game Wizard 32

Mit diesem Programm können Sie Screenshots anfertigen, den Computer verlangsamen oder Speicheradressen verändern.

▶Gotschi

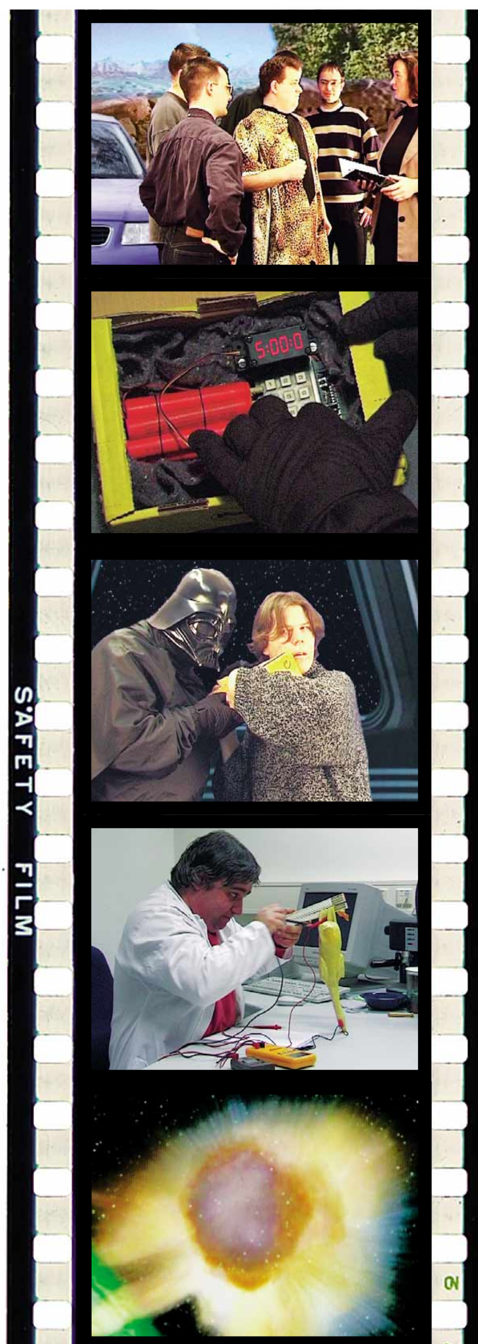
GameStar-Leser Frank Meyer schickte uns dieses knuddelige Computer-Haustier.

▶Hex Workshop 32

Hex-Editor, mit dem Sie Speicherstände und Dateien verändern können. Achtung: Nur für Profis zu empfehlen!

▶MS Internet Explorer 3.2

Mit dem Microsoft Internet Explorer können Sie unsere Homepage betrachten.



Folge 5: Liebesgrüße vom Todesstern. Filmillusionen fallen manchmal zusammen wie ein Kartenhaus.

▶MS Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie die diesmalige Folge von GameStar TV im schöneren MPEG-Format genießen.

▶SciTech Display Doctor 5.3

Das Allround-Werkzeug für Grafikkarte und Monitor. Ob es ein VESA-Treiber sein soll oder ein Performancetest, der Display Doctor bietet Ihnen das richtige Programm in allen Grafikfragen.

▶SlowDown

Slow Down ist eine einfach zu bedienende Softwarebremse für Windows 95, die unser Leser Robert A. Hanne programmiert hat.

▶T-Online Zugangssoftware

Die T-Online Zugangssoftware von 1&1 inklusive Microsoft Internet Explorer sowie Netscape Navigator.

▶Video for Windows

VfW-Treiber für Windows 95 und 3.1. Besitzer von Windows 3.1 müssen einmalig diese Treiber installieren, um unsere Videos genießen zu können.

▶WinZip 6.2

Die Windows-Packer-Shell schlechthin. Zip-Komprimierung und -Dekomprimierung integriert, Packer für andere Formate müssen Sie zusätzlich installiert haben. Beachten Sie bitte auch das Readme-File im Installations-Verzeichnis.

Neu: GameStar TV auch im MPEG-Format

GameStar dringt in neue Film-Dimensionen vor: Unser Redaktionsvideo gibt es diesmal neben der gewohnten AVI-Version auch in einer MPEG-Variante zu bewundern. Das bedeutet für Sie: schärfere Bilder, flüssigere Bewegungsabläufe und rauscharmer Stereo-Sound. Allerdings ist zur ruckfreien Wiedergabe ein Pentium-Rechner mit Windows 95 erforderlich. Sollten Sie mit der MPEG-Wiedergabe Schwierigkeiten haben, helfen unsere Hinweise im CD-Menüsystem weiter. Bitte teilen Sie uns mit, ob wir in Zukunft verstärkt Videoclips in MPEG-Qualität auf unsere CD packen sollen. Schreiben Sie Ihre Anregungen einfach per Leserbrief oder Fax (089/360 86 652), oder schicken Sie eine EMail an brief@gamestar.de

Videos

▶Special: Balance of Power



Wir führen Ihnen das Add-on zu X vs. TIE vor.

▶Special: Flight Unlimited 2



Flug mit Mick Schnelle über San Franzisko.

▶Special: Final Liberation

▶Special: Journeyman Project 3

▶Special: Lords of Magic

▶ Baldur’ s Gate

▶GameStar TV 02/98

Folge 5: Liebesgrüße vom Todesstern.

Die GameStar in Bedrängnis: Ob die einsamen Jedi-Recken die finsteren Pläne Doc Vaders durchkreuzen können?



Unser Menüsystem sowie einige »GameStar TV«-Szenen haben wir mit Musik aus dem brandneuen »MDK«-Album aufgepeppt. Eine knappe Stunde filmreife Spielemusik von Tommy Tallarico erwartet Sie auf der Soundtrack-CD, die per Internet (http://www.synsoniq.com) oder in Kaufhäusern erhältlich ist.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameSt[ar]

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 2/98

Alle Missionen des Weltraum-Knallers

Wing Commander 5

Tips für Kampfpiloten

Apache Longbow 2

Den Campaigner besiegen

Turok

Lösung mit allen Endsequenzen

Blade Runner



Tips & Tricks in dieser Ausgabe: 2/98

Lesen Sie auf der nächsten Seite: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Seite

Age of Empires

Unser Leser Emanuel Hübler aus Eschenburg-Wissenbach schickte uns weitere Cheats für Microsofts Strategie-Hammer Age of Empires. Drücken Sie im Spiel einfach »ENTER«, tippen Sie den Code ein, und bestätigen Sie wiederum mit »ENTER«.

Cheat	Wirkung
MEDUSA	Dorfbewohner werden zu Medusen
PHOTON MAN	Fighter mit Laserkanone
GAIA	Alle Tiere steuern, aber nicht mehr die Menschen
FLYING DUTCHMAN	Juggernauts werden zu Fliegenden Holländern
STEROIDS	Bauten sind sofort fertig
HOME RUN	Szenario gewinnen
BIGDADDY	Auto mit Raketenwerfer

Anstoss 2

Meisterkicker Ole Heidkamp weiß, wie man die Multiplayer-Option im Fußball-Manager Anstoss 2 richtig ausnutzt:

TIP 1: Gehen Sie im Optionsmenü auf »Neueinstieg«, und kreieren Sie einen menschlichen Mitspieler. Warten Sie, bis er ein gutes Angebot von einem beliebigen Verein erhält. Wichtig: Der Verein sollte gut bei Kasse sein.

TIP 2: Gehen Sie mit Spieler 2 ins Finanz-Menü, und nehmen Sie so viele Kredite auf wie nur irgend möglich. Spenden Sie jetzt alles Geld Ihrem eigenen Verein (Spieler 1). Der Spender hat ausgedient und kann seine Karriere im Optionsmenü beenden.

TIP 3: Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen. So werden Sie in kurzer Zeit alle Finanzsorgen los.

Balance of Power

TIP 1: In der Kampagne dürfen Sie in ein frisches Raumschiff steigen, falls Sie abgeschossen wurden – vorausgesetzt, daß Sie in den Feldzug-Optionen »Continue« eingestellt haben. Der Trick dabei: Ihr neuer Raumer ist wieder voll mit Raketen bestückt, wenn Sie vor Ihrer Vernichtung auch welche hatten. Sie können sich also notfalls absichtlich abschießen lassen oder ein Feindschiff rammen, um wieder wichtige Raketen zu bekommen.



Balance of Power: Legen Sie beim Angriffs-Anflug die Schilde mit »S« auf den Bug.

TIP 2: Nach dem Feuerknopf die wichtigste Taste im Spiel: »Enter«. Damit passen Sie Ihre Geschwindigkeit an die des aufgeschalteten Gegners an, können sich an sein Heck hängen und vermeiden so unliebsame Kollisionen. Vergessen Sie nicht, Ihr Tempo nach erfolgreichem Abschuß wieder zu erhöhen.

TIP 3: In manchen Missionen läßt sich mit »SHIFT« und »S« bereits zu Beginn Verstärkung anfordern oder mit »SHIFT + B« ein Versorgungsschiff rufen, das neue Raketen bringt.

TIP 4: Speichern Sie Schiffe, die Sie schützen sollen, mit »SHIFT« und »F5« bis »F7«. Rufen Sie die Raumer regelmäßig ab (mit der entsprechenden Funktionstaste), und drücken Sie »A«. So sehen Sie sofort, wer gerade Ihre Schützlinge angreift. Mit »Shift« und »A« befehlen Sie Ihren Flügelmännern, den Angreifer zu attackieren, wenn Sie zu weit entfernt sind.

TIP 5: Sie können feindliche Torpedos leicht abschießen. Lassen Sie sich die Flugkörper per »I«-Taste anzeigen.

TIP 6: Mit »S« schaltet man die Schilde zwischen Bug und Heck um. Also legt man die Schilde beim Anflug auf große Feindschiffe nach vorne, beim Abdrehen aufs empfindliche Heck.

TIP 7: Falls Ihre Mission gescheitert ist: Schauen Sie sich den »Debriefing«-Text genau an. Er enthält oft nützliche Tips für Ihre Strategie, die das eigentliche Briefing verschweigt.

Balls of Steel

Wenn Ihre Stahlbälle ständig im Aus landen, helfen Ihnen folgende Cheats bestimmt weiter. Sie werden in dem Menü eingegeben, das sich durch die »DRUCK«-Taste öffnet. Die Wirkung ist je nach gewähltem Flipper verschieden.

Cheat	Wirkung
WHODUNNIT	Spezial-Award
TRIPLETS	Drei Bälle gleichzeitig
T-MINUS 1	Missions-Start
BUCKET	Kickback bereit

Blaster

Falls Ihr U-Boot öfter mal absäuft, sollten Sie diese Cheats probieren. Sie werden als Level-Code eingegeben.

Cheat	Wirkung
4EVA YOUNG	Unverwundbarkeit
BORN TO CHEAT	Unzerstörbare Suberbombe
ABRAKADABRA	99 Megabomben
PERPETUM MOBILE	Unbegrenzte Waffenenergie
EXTRAVAGANZA	Schiff in anderen Farben (im nächsten Level)

Dark Reign

Haben Sie bei Dark Reign starke Geldprobleme? Unter der Internet-Adresse ftp://ftp2.avault.com/cheats/drcheat.zip finden Sie einen Editor, mit dem Sie Ihre Spielstände manipulieren können.

Demonworld

Christian Krüper aus Saerbeck hat alle Paßwörter zu den Demonworld-Kampagnen erspielt:

Paßwort	Kampagne
SARDASIL	Berlag
MERGURIN	Harraré
ELIANHAY	Sarrad
MITHRIL	Nrdag
GANDALON	Xeribodai

Earth 2140

Die Parameter für die Cheats werden beim Start des Spiels eingegeben. Unter DOS tippen Sie also z. B. »EARTH MD«. Unter Windows 95 klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Dateinamen und wählen den Menüpunkt »Eigenschaften«. Im folgenden Fenster gehen Sie auf »Programm« und geben den Parameter in der Befehlszeile auf dieselbe Weise an. Die Codes werden während des Spiels in Großbuchstaben (!) eingegeben.

Cheat	Code	Wirkung
MD	RTHMN2	Zweifacher Containerinhalt
MD	RTHMN4	Vierfacher Containerinhalt
MD	RTHRSRCHE	Erfindung fertiggestellt
MD	RTHRSRCHLL	Alle Erfindungen fertig
MW	RTHVCTR	Zum nächsten Level
MW	RTHFLL	Alle Levels anwählbar
MW	RTHGLXxx	Sprung zu Level xx
MS	RTHPVR	Panzerung und Feuerkraft auf Maximum
MS	RTHSHOWMP	Missionsareal aufgedeckt
KR	RTHKILL	Zerstört gewählte Einheit
KR	RTHHEALTH	Gewählte Einheit geheilt
WW	RTHRNFRCMT	Zweite Verstärkung bereit
WW	RTHCSHE	Plus 5.000 $ für Spieler
WW	RTHCSHLL	Plus 5.000 $ für Spieler und Computer

Final Liberation

TIP 1: Lassen Sie niemals Panzer ungeschützt in unbekanntes Gebiet preschen. Statt dessen sollte Infanterie oder ein leerer Transporter diese Aufgabe übernehmen. Artillerie immer weit hinten auf Hügeln plazieren, so ist sie vor Angriffen relativ sicher und erhöht gleichzeitig Ihren Sichtbereich.
TIP 2: Um schnell voranzukommen und trotzdem geschützt zu sein, sollten Sie mit einem Schutzschirm aus Infanteristen arbeiten: Zu Beginn des Zugs die Soldaten in Transporter laden, diese maximal bewegen und dann ausladen. Dabei das Heck des Transporters zur Front hin drehen. Danach den Transporter wieder mit dem Bug zur Front ausrichten. Jeder Infanterist hat eine Salve übrig, was gegen Überraschungsangriffe ausreichen dürfte.



Final Liberation: Zerstören Sie, am besten aus nächster Nähe, den fahrenden Schildgenerator in der Mitte. Danach sind die anderen Einheiten ungeschützt.

TIP 3: Feuern Sie mit Artillerie und schweren Kanonen mehrmals auf Gebäude, um sie zum Einsturz zu bringen. Dadurch erleiden im Inneren befindliche Feinde Verluste, ohne daß Sie sich selbst gefährden.
TIP 4: Da eine einzige Infanterie-Figur genauso viel Schaden anrichtet wie ein vollständiger Fünfertrupp, sollte man bevorzugt einen Trupp nach dem anderen vernichten bzw. in die Flucht schlagen, statt mehrere nur anzukratzen.
TIP 5: Nutzen Sie Hügel zu Ihrem Vorteil! Richtig postiert, können Ihre Infanteristen und Panzer ein bis zwei Schritte bis zur Hügelkuppe machen, den sichtbar gewordenen Gegner angreifen und sofort wieder hinter der Deckung in Sicherheit verschwinden.
TIP 6: Nur Abteilungen, von denen mindestens eine Einheit die Schlacht übersteht, können repariert werden. Deshalb lieber den letzten Predator einer Abteilung in Sicherheit bringen, als den gesamten Verband zu verlieren. Es empfiehlt sich auch das Mischen typgleicher Abteilungen: Wenn zwei schwere Infanterietrupps der Abteilung 1 neben zwei der Abteilung 2 kämpfen, ist die Chance geringer, daß alle gleichzeitig fliehen oder eine Abteilung auf einen Schlag vernichtet wird.
TIP 7: Lassen Sie den Gegner nach Möglichkeit in Ihr Defensivfeuer rennen. Dies gilt nicht, wenn sich beide Seiten ohne Sichthindernisse direkt gegenüberstehen. In diesem Fall sollten Sie am besten sofort so viele Verbände wie möglich beschießen, um eine Massenflucht auszulösen.
TIP 8: Die Orks verfügen kaum über Artillerie – Sie sollten deshalb voll auf diese indirekt feuernden Einheiten setzen. Ist in einem Regiment kein Platz mehr für Kanonen, dann heuern Sie eine Abteilung Thudd Guns (zählen als Infanterie) an. Sie können alternativ auch ein weiteres Regiment anwerben, das nur mit Geschützen gefüllt wird.
TIP 9: Wenn Sie unter Zeitdruck eine stark geschützte Stellung stürmen müssen, schicken Sie die billigsten Einheiten zuerst los: Taktische Infanterie und Transporter. So verbrauchen die Orks ihr automatisches Gegenfeuer, bis Ihre eigentlichen Sturmeinheiten anrücken (Panzer, Land Speeder, Thunderhawks mit Infanterie).

Frogger

TIP 1: Schauen Sie sich den Weg genau an. Um den Nachwuchs einzusammeln, müssen Sie wissen, wie Sie an Extras kommen und wo gefährliche Hindernisse lauern.
TIP 2: Im Waldlevel können Sie vor den Bienen nicht flüchten. Verstecken Sie sich statt dessen hinter einem Baumstumpf vor dem Schwarm.
TIP 3: Wenn Sie die Baby-Frösche nicht finden: Einmal quaken, und schon hören Sie die Antwort vom Nachwuchs. Je lauter die Erwiderung, desto näher sind Sie am Ziel.
TIP 4: Wenn Sie in einem Level feststecken, dann schauen Sie sich den Demo-Modus an. Oft finden Sie dort den entscheidenden Hinweis, wie der Abschnitt zu schaffen ist.
TIP 5: Nicht alle Vögel sind Frogger feindlich gesonnen. Merken Sie sich die freundlichen Piepmätze – oft bekommen Sie von Ihnen nämlich die entscheidende Hilfe.
TIP 6: Hilft das alles nichts, können Sie immer noch cheaten: Geben Sie im Pausen-Modus »NO MORE ROAD SPLATS« ein, um unendliche Leben zu erhalten. Daraufhin erscheint eine blinkende Nachricht. Mit der Hilfe der ESCAPE-Taste können Sie zudem den Level erfolgreich beenden.

G-Police

René Stephan aus Hennef kennt alle Level-Codes für G-Police von Psygnosis.

Level	Code	Level	Code
1	MEIULZAA	19	KBOCGUWJ
2	MOOXYMCA	20	CRHXAGBK
3	LEFTDGEA	21	AIXDNKDK
4	MMBXDLUI	22	WFWJOXQB
5	ODYSYUI	23	GBHYYWRB
6	GTHZUIYI	24	CXQXXOKK
7	IKEGJWZI	25	ISULGFMK
8	GXTTCYMA	26	AIOGBRQK
9	SHVPFMNA	27	ISSBUXTK
10	QYCYCMCL	28	YSVOWUYK
11	MECUVWDJ	29	EOJCXMCL
12	QGPHTVQA	30	WDDXRYGL
13	EASLTAHJ	31	KZEZVZUC
14	GROSHOIS	32	OZSGZBLL
15	OBJOITJJ	33	WJXBSIOL
16	IGTQVTNJ	34	YAEWXODD
17	AILXDBQJ	35	GJVDNTUL
18	CRJHNNTJ		



G-Police: Wir verraten Ihnen alle Level-Codes.

Grand Theft Auto

Sebastian Siol aus Darmstadt kennt sich bestens aus beim Autoknacker-Spiel Grand Theft Auto und hat folgende Tricks für Sie auf Lager.

TIP 1: Wenn Sie einen Gegner auf die Bahngleise locken, so daß er vom Zug überrollt wird, erhalten Sie ein Vielfaches der normalen Punktzahl.

TIP 2: Laufen Sie in eine sportliche Joggergruppe, und halten Sie sich immer an den Vordermann. Nach einiger Zeit folgen die anderen einem auf Schritt und Tritt.

Jedi Knight

Christian Mettke aus Ingolstadt hat noch zwei weitere nützliche Cheats zu LucasArts' Actionknaller Jedi Knight gefunden.

Cheat	Wirkung
RACCOONKING	Beide Seiten der Macht können genutzt werden
POINTNOIR	Den Level mit den aktuellen Waffen neu starten

Einen kleinen Bug in Jedi Knight können Sie sich zunutze machen, wie unser Schwanstetter Leser Markus Schneider weiß:

TIP 1: Wenn Sie unter Munitionsmangel leiden, ziehen Sie einem Gegner per »Force Pull« die Waffe aus der Hand. Speichern Sie Ihren Spielstand dann mit Quicksave ab, und laden Sie ihn gleich wieder. Siehe da, der Gegner ist wieder bewaffnet, wehrt sich aber nicht mehr.

TIP 2: Wenn Ihnen unter Wasser die Atemluft knapp wird, können Sie mit dem oben beschriebenen Trick (Schnellspeichern/Laden) wieder etwas Luft holen.

Journeyman Project 3

TIP 1: Um aus dem Brunnen zu gelangen, müssen Sie die kleine Schleuse öffnen.

TIP 2: Benutzen Sie den Korb mit den Seilen des Fesselballons.

TIP 3: Um an die benötigten Koordinaten zu kommen, müssen Sie nun nur noch den anderen Ballon zu sich heran ziehen.

Little Big Adventure 2

Um folgende Cheats einzugeben, rufen Sie mit »ESCAPE« das Menü auf.

Cheat	Wirkung
LIFE	Volle Lebenspunkte
MAGIC	Volle Magiepunkte
FULL	Volle Magie- und Lebenspunkte
GOLD	50 Goldstücke
SPEED	Framerate wird angezeigt
CLOVER	Kleeblatt
BOX	Kleeblatt-Box
PINGOUIN	Meca-Pinguin

Max Montezuma

TIP 1: Die Kämpfe in Montezuma wirken nur bei den ersten Versuchen schwierig. Mit ein paar Tricks kommen Sie meist problemlos zum Ziel. Die einfachste Möglichkeit: Nehmen Sie die Beine in die Hand und fliehen Sie – das klappt bei den meisten Gegnern.

TIP 2: Stellen Sie sich in eine Ecke, und warten Sie, bis der Gegner heranstürmt. Funktioniert vor allem bei schwerfälligen Kontrahenten.

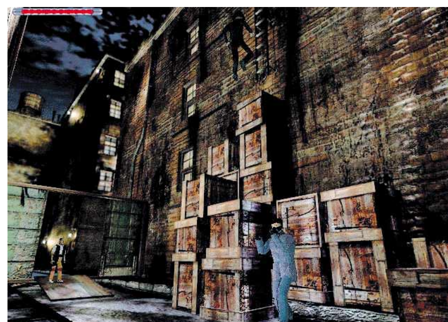
TIP 3: Auf flinke Feinde sollten Sie sich stürzen, kurz vor dem Aufprall boxen oder treten und sich dann gleich wieder zurückziehen.

TIP 4: Wenn Sie von Seil zu Seil springen, müssen Sie teilweise fast unter der Decke hängen, um mit einem weiten Bogen das andere Tau gerade noch greifen zu können.

TIP 5: Wenn eine Wand mal seltsam aussieht: Laufen Sie kurz dagegen – manchmal verbirgt sich dahinter ein Geheimgang.

Men in Black

Drücken Sie die »ESCAPE«-Taste während des Spiels , um ins Hauptmenü zu gelangen.



Men in Black: Mit Cheats auf Alienjagd.

Hier tippen Sie »DOUGMATIC« ein, bis Sie wieder im Spiel landen. Folgende Cheats dürfen Sie nun im Menü eingeben (das Wechseln der Agenten funktioniert nicht in allen Levels):

Cheat	Wirkung
KILLEM	Tötet die Bösewichte
GIVEME	Alle Waffen
LOADME	Unbegrenzte Munition
HEALME	Volle Lebenspunkte
PROTECTME	Unverwundbarkeit
MOVEME	Savegames aller Levels
ARCTIC	Zum Arctic-Level
HQ	Ins Hauptquartier
AGENTJ	Zu Agent J wechseln
AGENTK	Zu Agent K wechseln
AGENTL	Zu Agent L wechseln
AGENTX	Zu Agent X wechseln

Myth

Wenn Sie beim Echtzeit-Fantasyspektakel Myth in einer Mission hoffnungslos festhängen, sollten Sie einmal folgenden Cheat ausprobieren: Halten Sie die Leertaste gedrückt, während Sie die Option »New Game« anwählen. Drücken Sie daraufhin »STRG« und »+« gleichzeitig.

NHL 98

In der GameStar-prämierten Eishockey-Simulation NHL 98 gibt es eine versteckte Möglichkeit, übers Internet gegen einen menschlichen Mitspieler anzutreten. Dazu verbinden Sie Ihr System mit Ihrem Internet-Provider und laden dann NHL 98. Im Hauptbildschirm drücken Sie den »X«-Button unten links, verlassen das Spiel aber nicht. Während das Auswahlmenü sichtbar ist, geben Sie »ULTIMATEJUDGE« ein. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ertönt ein Geräusch. Gehen Sie ins Verbindungsmenü, wo jetzt die Internet-Option verfügbar ist. Zum Spielen müssen Sie die IP-Adresse Ihres Gegners wissen.

Rebel Moon Rising

Frederick Vogel von Falckenstein aus Tutzing kennt sich bestens auf dem Rebellenmond aus und weiß, wie man die Werte der gegnerischen Einheiten zu seinen Gunsten verändern kann:

TIP 1: Die Einstellungswerte finden Sie in Ihrem Rebel-Moon-Rising-Verzeichnis unter »\GIF«. Die verbündeten Soldaten haben die drei Namen »AH64«, »AI64« und »AFS64«, alle anderen Dateinamen sind feindlichen Einheiten zugeordnet.

TIP 2: Um die Werte zu verändern, gehen Sie nun in das entsprechende Verzeichnis (zum Beispiel »UNS64« für die UN-Bluesuits) und öffnen dort mit einem Texteditor die »INI«-Datei (hier etwa »UNS64.INI«).

TIP 3: Unter der Option »[STATS]« finden Sie die Einstellungen: »Turn Rate« (je niedriger, desto langsamer), »Accel« (je niedriger, desto langsamer), »Shields« (je niedriger, desto instabiler) und »Weapon«. Speichern Sie die nach Ihren Wünschen veränderte Datei, und erfreuen Sie sich beim nächsten Spielstart an lahmen Gegnern.

Red Baron 2

Wenn Sie in Sierras Doppeldeckersimulation im Eifer des Gefechts mal völlig die Orientierung verloren haben oder beim besten Willen den Gegner nicht mehr ausfindig machen können, hilft meist ein kurzzeitiges Aktivieren des Combat-Autopiloten (»STRG«+»A«). So können Sie auch verhindern, daß Sie versehentlich ein falsches Bodenziel beschießen, wenn die Stellungen der eigenen und der feindlichen Einheiten sehr dicht beieinanderliegen.

Shadows of the Empire

Per E-Mail erreichten uns folgende Jedi-Tricks von unserem Leser Tibor Mahl aus Ottobrunn:

TIP 1: Während Sie zu Fuß in der Spielwelt unterwegs sind, drücken Sie fünf Sekunden lang auf den Kamera-Knopf (»TAB«), um eine komplette IR-Karte angezeigt zu bekommen.

TIP 2: Während eines Fußmarsches können Sie auch Ihre Lebenspunkte wieder auffüllen, wenn Sie 15 Sekunden lang auf »C« (Kriechen) drücken. Außerdem haben Sie für kurze Zeit einen Schutzschild, der Beschuß abhält.

TIP 3: Wenn Sie es so in den letzten Level geschafft haben, drücken Sie am Skyhook fünf Sekunden lang die »TAB«-Taste, um den legendären X-Wing fliegen zu können.

Streets of Sim City

TIP 1: Legen Sie sich so bald wie möglich die Panzerung der Stufe 2 zu.

TIP 2: Sie können übers Wasser fahren. Bleiben Sie aber in der Nähe des Ufers, wo das Wasser nicht sehr tief ist.

TIP 3: Gegnerische Fahrzeuge am besten in die Seite rammen – da sind sie am verwundbarsten.

TIP 4: Lassen Sie Ihr Fahrzeug regelmäßig in der Werkstatt wieder zusammenflicken, bevor es auseinanderfällt.



Streets of Sim City: Lassen Sie solche Schäden sofort reparieren.

TIP 5: Kaufen Sie keine Slicks! Die haben zwar die beste Haftung, nutzen sich aber sehr schnell ab. Außerdem sind sie für einen Ausflug ins Gelände völlig ungeeignet.

Tomb Raider 2

Ferdinand Mahr aus Stadthagen sandte uns per E-Mail zwei Cheats für Laras neues Abenteuer.

TIP 1: So kommt Lara in den nächsten Level: Magnesium-Fackel anzünden, einen Schritt vorwärts gehen, einen Schritt zurück machen, dreimal um die eigene Achse drehen (Richtung ist egal) und nach vorne springen.

TIP 2: So gibt's alle Waffen, volle Munition und viele Medipacks: Fackel anzünden, Schritt vor, Schritt zurück, dreimal drehen und nach hinten springen. Vergessen Sie auf keinen Fall, die Fackel zu entzünden!

Touring Car Championship

Mit unseren Cheats stellen Sie Bestzeiten auf:

Cheat	Wirkung
CMGARAGE	Zwei Extrafahrzeuge: Panzer und Flexmobile, stehen beide in den leeren Garagen nach »The Laguna«.
XBOOSTME	Schnelleres Spiel
CMCOPTER	Helikopter-Kamera
CMSTARS	Fahrt bei Nacht
CMNOHITS	Schaltet Kollisionsabfrage ab
CMMICRO	Perspektive von oben
CMCHUN	Go-Kart-Perspektive
CMDISCO	Disco-Nebel
CMFOLLOW	Film-Kamera (wechselt Perspektive)
CMLOGRAV	Verringerte Schwerkraft
CMTOON	Cartoon-Horizont

Uprising

Mit diesen erweiterten Cheats wird Ihr Wraith zur absoluten Killer-Maschine. Drücken Sie dazu »M«, geben Sie den Code ein, und bestätigen Sie mit »ENTER«. Die Cheats können auch kombiniert werden.

Cheat	Wirkung
CHUMP	Unverwundbarkeit
DANGEROUS	Unbegrenzte Munition
TUFF	Superwaffen

Wenn Sie bereits »CHUMP« eingegeben haben, wird Ihr Wraith durch erneutes Eintippen von »CHUMP« superschnell.

Virtua Squad 2

Die Jungs vom Sonderkommando sind leider auch nicht unverwundbar. Mit unseren Cheats werden Sie aber leichter mit den bösen Buben fertig. Um das Schummelmenü zu aktivieren, müssen Sie die Datei »VSQUAD2.INI« (bzw. »VCOP2.INI«) in Ihrem Spielverzeichnis mit einem Texteditor (z. B. dem Windows-Notepad) laden. Fügen Sie nun im Abschnitt »[GameSetting]« folgende Zeile hinzu:»Extra=2« (ohne Anführungszeichen!). Speichern Sie die Datei. Wenn Sie jetzt während des Spiels das Settings-Menü aufrufen (F6), stehen zwei neue Optionen zur Verfügung: »Special« und »Cheat«.

SPECIAL-MENÜ

Cheat	Wirkung
Single Click Reload	Waffe mit einem Klick laden
Random Mode	Gegner tauchen zufällig auf
Mirror Mode	Bildschirm wird gespiegelt
Big Head Mode	Gegner haben Riesenköpfe

CHEAT-MENÜ

Cheat	Wirkung
Auto Reload	Waffe lädt automatisch nach
Weapon Select	Jede Waffe anwählbar
Weapon Select (Special)	Spezialwaffen anwählbar

Virus

Damit der böse Virus nicht das ganze System befällt, haben wir hier ein paar Cheats für Sie zusammengestellt. Drücken Sie die »ENTER«-Taste auf der numerischen Tastatur, um die Cheats zu aktivieren. Halten Sie die Taste gedrückt, und tippen Sie »P« und »O«. Jetzt sind folgende Tasten belegt:

Cheat	Wirkung
L	Extraleben
F	Auftanken
C	Spezialeffekte an/aus
N	Spiel wieder aufnehmen

War Wind 2

TIP 1: Beachten Sie bei der Wahl der Charaktere das Missionsziel. Häufig gibt das Briefing bereits Hinweise darauf, ob kampfstarke Typen oder Tüftler gefragt sind. Denken Sie an Arbeiter, die Butanium abbauen können.



War Wind 2: Gezähmte Tiere sind gute Kämpfer.

TIP 2: Schauen Sie sich zu Beginn jeder Mission die Landkarte genau an: Wo blockieren Felsen den Weg? An welcher Stelle müssen Sie Brücken bauen? Wo gibt's Rohstoffe und das seltene Butanium?
TIP 3: Neutrale Einheiten mit Vorbildung sind der Schlüssel zum Sieg. Kaufen Sie sich solche Untergebene unbedingt. Klappern Sie möglichst die Landkarte noch einmal nach ihnen ab, bevor Sie die Mission beenden.
TIP 4: In mehrsitzigen Fahrzeugen sollte ein Charakter mit Reparaturkenntnissen mit an Bord, der die Kiste notfalls zusammenflickt.

TIP 6: Krankenwagen der Menschen können angeschlagene Streiter selbsttätig heilen. Vor allem für den Anführer sollte ein Rettungswagen bereitstehen. Führen Sie bei Großangriffen mindestens einen mit.
TIP 7: Ein guter Zoologe oder Tierpfleger wird auch mit großen Monstern fertig. Nutzen Sie das aus, und schicken Sie Ihren Feinden solch ein Ungetüm auf den Pelz!
TIP 8: Für War Wind 2 gelten auch die Cheats des Vorgängers. Die geben Sie ein, indem Sie im Spiel »ENTER« drücken, den Cheat eintippen und wiederum mit »ENTER« bestätigen.

Cheat	Wirkung
!the sun also rises	Karte aufgedeckt
!golden boy	5.000 Ressourcen, 1.000 Butan
!the great pumpkin	Kampagne gewonnen
!i am the bishop of battle	Mission gewonnen
!on a mission from gawd	Schnelleres Bauen und Ressourcen-gewinnen

Worms 2

Worms 2 von Team 17 ist nicht nur witzig, sondern auch mit Levels vollgepackt. Wenn Sie sich mal die späteren Missionen anschauen wollen: Hier sind alle 45 Level-Codes für Ihre tödlichen Kampf-Würmchen:

Level	Code	Level	Code
2	TIMETHEREWERE	24	THEYWOULDSHOOT
3	SOMESMALLWORMS	25	GRANNIESJUST
4	WHOGOTVERYVERY	26	FORFUNANDLAUGH
5	ANNOYEDAND	27	ABOUTITINTHE
6	DECIDEDTO	28	EVENINGTIME
7	GOTOARMSIN	29	WEAPOLOGISEON
8	ORDERTOWIPE	30	BEHALFOFALLTHE
9	OUTTHERE	31	TERRITORIESTHAT
10	VICIOUS ENEMY	32	WEWENTTOTHE
11	COUNTERPARTS	33	TROUBLEOFTRANSLATING
12	THEYDEVELOPED	34	WORMS2INTOBUTWE
13	SOMEREALLY	35	DIDNTHAVETIMETO
14	COOLWEAPONSSUCH	36	TRANSLATETHESE
15	ASBANANABOMBS	37	PASSWORDSNOTTHAT
16	ANDMAGICBULLETS	38	THEYNEEDTOBEDONE
17	THEYTRAINED	39	WESUPPOSETHAT
18	ALLNIGHTAND	40	YOUAREREALLY
19	EVERYDAYSOTHEY	41	EXPECTINGTO
20	WOULDBECOME	42	SEEAWONDERFUL
21	PROFICIENT	43	CHEATMODEWHEN
22	INTHEIRWORMLY	44	FINISHTHEMISSIONS
23	WAYSSOMETIME	45	ANDYOUARERIGHT

Vertreiben Sie die Außerirdischen!

Wing Commander Prophecy



Unsere Komplettlösung für Origins Weltraum-Spektakel hilft Ihnen gegen die unheimlichen Insekten-Wesen.

Als frischgebackener Konföderations-Pilot haben Sie es schwer auf der Midway. Mit unseren Tips sowie der vollständigen Lösung der Missionen werden Sie der interstellaren Bedrohung Herr und erfahren auch gleich, welches Schiff (z.B. Piranha) Ihnen im nächsten Einsatz zugeteilt wird.

Allgemeine Tips

Allgemeine **TIPS**

TIP 1: Warten Sie nicht, bis ein zerstörter Feind Ihren Zielcomputer freigibt. Wenige Treffer, nachdem sein Rumpf rot erscheint, ist der Alien unrettbar verloren. Wechseln Sie mit der T-Taste zum nächsten Gegner.

TIP 2: Achten Sie bei Morays und Mantas auf den Klang bei Treffern. Solange Sie ein elektrisches Summen hören (Schilde aktiv), feuern Sie mit möglichst vollen Geschützen. Ertönt ein metallisches Dröhnen, bringen auch fast aufgebrauchte Laser schnell Erfolg.

TIP 3: Bis auf die Standardschiffe Manta und Moray haben die meisten Aliens keine ablenkenden Düppel. Schießen Sie Raketen auf diese beiden nur aus naher Distanz, vorzugsweise von schräg hinten.

TIP 4: Sie haben mehr Nachbrenner-Treibstoff als in jedem Wing Commander zuvor. Nutzen Sie ihn, um den Aliens stets möglichst dicht am Nacken zu kleben.

TIP 5: Bei Missionen, in denen kein feindliches Schiff entkommen darf, sollten Sie regelmäßig alle Feinde kontrollieren. Sobald ein Alien weiter als 20.000 Einheiten entfernt ist, verfolgen Sie ihn.

TIP 6: Mit der Nav-Karte (»Strg« + »N«) pausieren Sie und wählen in aller Ruhe den nächsten Gegner aus.

TIP 7: Wenn Aliens die Midway angreifen und Ihre Einsatzzentrale vor Bombern warnt, sind meist Mantas, selten Morays gemeint – obwohl beide weder Raketen noch Torpedos, sondern vielmehr schleimig-grüne Energieballen verschießen.

TIP 8: Beim Angriff auf Großkampfschiffe immer erst die Geschütztürme dezimieren. Das geht wunderbar mit den Heckgeschützen der beiden Bomber.

TIP 9: Keine Angst, wenn es brenzlig wird: Sie können mitten im Kampf den Schwierigkeitsgrad ändern, ohne Nachteile hinnehmen zu müssen.

1. Kapitel: H'rekkah-System

MISSION 1 *Piranha*

NOTRUF DER KILRATHI: Beim zerstörten Kilrathi-Schiff angekommen, ist erst alles friedlich. Wenig später erscheinen vier Morays, auf die Sie alle Raketen feuern – die Aliens kriegen keine Verstärkung.

MISSION 2 *Tigershark*

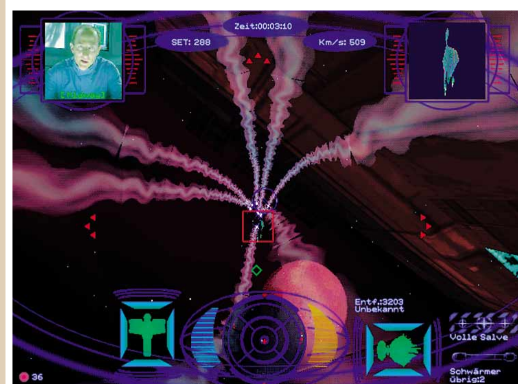
BLACK WIDOWS-RETTUNG: Sie sollen Maniac und seinem Squadron helfen. Beim ersten Nav-Punkt erwartet Sie ein riesiges Rudel Morays. Schicken Sie zwei oder drei Aliens mit zielsuchenden Raketen ins Jenseits, den Rest erledigen Sie mit den Bordkanonen. Erst bei Nav 3 verschießen Sie ihre restlichen Raketen, der Weg zurück ist sicher. Sind Sie erfolgreich, geht es mit Mission 3A weiter, andernfalls mit 3B.

MISSION 3A *Piranha*

RENDEZVOUS: Ein reiner Standard-Einsatz. Bei Nav 1 erwarten Sie vier Morays, bei Nav 2 ebenfalls, außerdem noch zwei Mantas.

VARIANTE MISSION 3B *Piranha*

PATROUILLE: Hier begegnen Ihnen bei Navpoint 1 sechs Morays, bei Nav 2 ebenfalls, und bei Nav 3 sind es vier Morays sowie zwei Mantas.



Mission 4: Per Schwärmer-Rakete schicken Sie die Mantas bei der Midway-Verteidigung effektiv ins Jenseits.

MISSION 4 *Wasp*

WASP-ABFANGEINSATZ: Verteidigen Sie die Midway. Sie fliegen einen Wasp, der mit der »B«-Taste für kurze Zeit den Booster anwirft und dann besonders schnell fliegt. Stürmen Sie sofort den Manta-Bombern entgegen. Erst anschließend kümmern Sie sich um die Morays. Wenn nach etwa viereinhalb Minu-

ten die Funkdurchsage der Midway zum Rückzug kommt, fliegen Sie sofort zum Mutterschiff zurück.

2. Kapitel: G'Wriss

MISSION 5 *Tigershark*
KONVOI-RETTUNG: Am ersten Nav-Punkt treffen Sie nur einige Morays sowie die ersten Skates. Die Transporter werden auf jeden Fall zerstört, die Redeemer müssen Sie beschützen. Bis zu dieser Stelle können Sie alle Raketen aufbrauchen. Sobald die Aliens vernichtet sind, kommt der Tanker und lädt Treibstoff und Munition nach. Auf dem Weg zurück halten Sie nochmals drei Morays auf – aber sparen Sie Ihre Raketen noch. Bei der Midway schalten Sie zuerst die Manta-Bomber aus.

MISSION 6 *Tigershark*
TREFFEN MIT FEINDEN: Der erste Angriff auf ein Großkampfschiff. Sie kümmern sich nur um die kleinen feindlichen Schiffe, den Zerstörer selbst erledigen Ihre Bomber. Brauchen Sie alle Raketen sofort auf, es folgen keine weiteren Feindstaffeln nach.

MISSION 7 *Wasp*
KREUZER-ANGRIFF: Der Zerstörer ist noch immer eine Bedrohung. Fangen Sie die feindlichen Mantas ab, bevor sie die Midway erreichen. Danach erledigen Sie die kleineren Jäger und helfen bei der Zerstörung der Geschütztürme. Das Leben von Dallas können Sie auf keinen Fall retten.

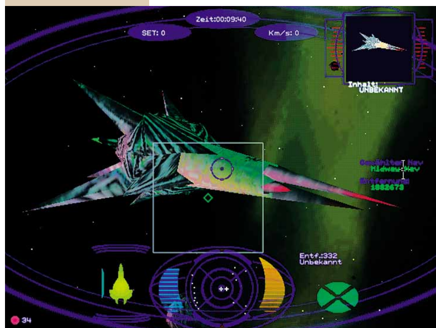
3. Kapitel: H'hrass-Sektor

MISSION 8 *Tigershark*
INVASION RELAISSTATION: Bei der Relaisstation zerstören Sie zuerst drei Morays. Sobald Dekker und Blair gelandet sind, erscheint die Redeemer mit neuem Treibstoff und Raketen. Schnappen Sie sich jeweils einen der Aliens, der auf die Station schießt. Die Entführung von Blair ist nicht zu verhindern.

MISSION 9 *Tigershark*
RELAISSTATION DEFENSIVE: Diesmal beachten die Aliens die Station nicht, sondern stürzen sich auf Sie. Erst nach knapp zwei Minuten trifft Verstärkung ein. Kümmern Sie sich mit den Geschützen um die Morays. Anschließend schicken Sie auf jeden Skate je eine Rakete und kümmern sich dann um die Mantas. Locken Sie die Schiffe in die Nähe der Midway – deren Bordkanonen helfen Ihnen.

4. Kapitel: T'lan Meth

MISSION 10 *Panther*
SCHATZSUCHE: Sie sollen in Asteriodenfeldern einen Störsender aufstöbern. Bei Nav 1 treffen Sie nur auf geringen Widerstand, sparen Sie Ihre Raketen für Nav 3. Erst wenn die Außerirdischen vernichtet sind, suchen Sie den Sender. Dabei handelt es sich um eines der länglich-spitzen Objekte. Fliegen Sie alle nacheinander mit Höchstgeschwindigkeit und als aktiviertes Ziel an, bis das richtige identifiziert ist. Wenn Sie den Sender nicht schnell genug finden, gilt die Mission als gescheitert.



Mission 10: So sieht der Störsender aus

MISSION 11 *Panther*
MENSCHENSUCHE: Sie begleiten ein Rettungsschiff. Sobald Sie am Einsatzort ankommen, zerstören Sie den Manta. Dann kümmern Sie sich so lange um die Morays, bis das Rettungsschiff »Pilot gefunden« meldet. In diesem Augenblick taucht fast unbemerkt ein weiterer Manta auf. Fliegen Sie per Nachbrenner zu ihm und bekämpfen Sie ihn mit Raketen. Anschließend ist die Mission fast geschafft. Wenn Sie den Piloten erfolgreich retten, machen Sie mit 12A weiter, andernfalls mit 12B.

MISSION 12A *Panther*
PATROUILLE: Bei Nav 1 treffen Sie nur wenige Aliens. Bei Nav 2 schließen Sie sich mit der Seahawk zusammen und schützen sie vor den Kakerlaken. Bei Nav 4 geht's nochmals zur Sache, danach ist diese eher einfache Mission allerdings erledigt. Bei Erfolg machen Sie direkt mit Einsatz 13A weiter, ansonsten müssen Sie die etwas schwierigere 13B erledigen.

VARIANTE MISSION 12B *Panther*
PANTHER-PATROUILLE: Bei Nav 1 treffen Sie ein paar kleinere Schiffe. Verschwenden Sie keine Raketen, die brauchen Sie noch. Mitten im Kampf ruft die Zentrale um Hilfe – ab diesem Moment ist Tempo gefragt. Etwa zwei Dutzend Aliens umschwärmen die Midway. Greifen Sie sich wie gewohnt zuerst die Mantas heraus.

MISSION 13A *Shrike*
KILRATHI-RENDEZVOUS: Sie sollen zwei große Alien-Schiffe zerstören. Bei Nav 1 treffen Sie friedliche Kilrathis. Die Aliens bei Nav 2 sollten Sie flott zerstören und ein paar IR-Raketen opfern – falls nämlich Ihr Rumpf beschädigt wird, haben Sie es später sehr schwer. Bei Nav 3 warten die feindlichen Zerstörer. Schalten Sie beide nacheinander aus.



Mission 13A: Aus dem Toten Winkel attackieren Sie die Triebwerke des Zerstörers.

VARIANTE MISSION 13B *Panther*
ABLENKUNGSMANÖVER: Bei Nav 1 treffen Sie zusammen mit Kilrathis auf ungefährliche Alien-Verbände. Bei Nav 2 stoßen Sie dann erst auf drei unbewachte Triton-Transporter (wenn sie vorher 12B bewältigen mußten, außerdem noch zwei Barracuda). Schalten Sie deren Geschütztürme aus, bis die Jäger eintreffen, und kümmern Sie sich anschließend um diese. In der Zwischenzeit erledigen Ihre Bomber auftragsgmäß die Tritons. Bei Nav 3 finden Sie einige weitere Mantas und Morays vor.

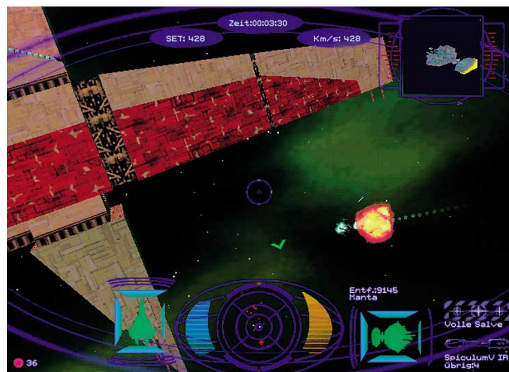
MISSION 14 *Panther* **KULT DES SIVOR:** Sie sollen Kilrathi sicher zu einem Konvoi begleiten. Der Einsatz ist recht einfach, lediglich ein kleines Kontingent von Aliens greift an. Um optimal durch Prophecy zu kommen, folgen Sie nicht dem Rat von Hawk, sondern lassen die Kilrathi leben – und lassen Sie sich vom De-Briefing nicht täuschen, die Mission ist erfolgreich erledigt. Wenn Sie die Kilrathi angreifen, müssen Sie in Mission 19 ohne deren Hilfe auskommen.

MISSION 15 *Panther* **ABTASTUNG VON DULA 7:** Wieder beschützen Sie die Seahawk. An jedem der drei Nav-Punkte muß Sie entweder 60 oder 90 Sekunden lang das Gebiet scannen. Auch hier gilt wieder: Bleiben Sie ganz dicht bei dem Schiff. An jedem Nav-Punkt zerstören Sie erst Morays oder Mantas, dann schlagen Sie sich mit den Ray.

MISSION 16 *Shrike* **BOMBERANGRIFF:** Die Seahawk hat ein Gespann aus zwei großen Alien-Schiffen entdeckt. Fliegen Sie hin, nehmen Sie erst die beiden Barracudas mit Raketen auseinander und dann die Zerstörer mit den übriggebliebenen Torpedos.

MISSION 17 *Panther* **KEINE ÜBERLEBENDEN:** Eine reine Dogfight-Mission. Vernichten Sie alle Schiffe. Achten Sie darauf, daß keiner der Außerirdischen entflieht.

MISSION 18 *Panther* **ANGRIFF:** Attacke auf Dula Sieben. Schalten Sie die drei Wellen Mantas schnell aus. Hier kommt es wirklich



Mission 18: Bei Dula 7 müssen Sie schnell handeln.

auf Tempo an, deshalb verwenden Sie Raketen – von dreien kommt in aller Regel eine durch und kürzt das Beharken stark ab. Die restlichen Schiffe sind lästig, stören aber nicht weiter.

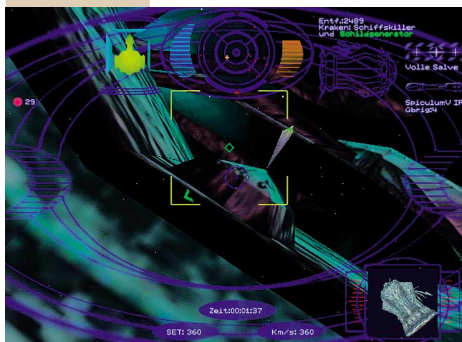
MISSION 19 *Panther* **VERTEIDIGUNG:** Beim ersten und einzigen Nav-Punkt knöpfen Sie sich die Alienjäger vor. Sobald nur noch drei leben, ruft die Midway um Hilfe. Ab dann läuft die Zeit (je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich), und Sie müssen das restliche Trio schnellstmöglich erledigen. Heben Sie sich die Raketen für später auf. Zurück am Mutterschiff, zerstören Sie wieder erst die Mantas und kümmern sich dann um den Rest.

5. Kapitel: G'mar

MISSION 20 *Shrike* **HINTERHALT:** Vernichten Sie eine Relaisstation der Insekten. Die eher schwachen feindlichen Kräfte bekommen bald Verstärkung, trotzdem überlassen Sie die kleinen Schiffe Ihren Wingmen und konzentrieren sich ganz auf die Station. Auf dem Rückweg stoßen Sie bei Nav 1 auf weitere, eher harmlose Aliens. Wenn Sie diesen Einsatz nicht schaffen, müssen Sie die Station in der nächsten Mission miterledigen.

MISSION 21 *Panther* **DESINFEKTION:** Beseitigen Sie bei vier Nav-Punkten jedes gegnerische Schiff. Beim ersten kümmern Sie sich nur um die Jäger, den Kreuzer erledigen Ihre Bomber – passen Sie aber auf, nicht versehentlich in eine Mine (auf dem Radar gelb markiert) zu brettern. Bei Nav 2 treffen Sie nur kleinere Jäger. Bei Nav 3 lassen Sie die Morays erst außer acht und zerstören bei beiden Transportern die Geschütze. Obwohl das Autopilot-Signal früh aufleuchtet, müssen die Transporter erledigt werden. Bei Nav 4 begegnen Ihnen weitere Mantas und Skate, die kein Problem darstellen sollten.

MISSION 22 *Shrike* **SCHIFFSKILLER:** Zuerst zerstören Sie die Geschütztürme auf der Oberfläche des Schiffskillers. Schalten Sie ihn dazu als Ziel fest, und wechseln Sie per R-Taste von einer Kanone zur nächsten. Fliegen Sie dicht auf der Oberfläche, und schießen Sie mit der voll aufgeladenen Partikelkanone. Hat der zweite Bomber währenddessen noch nicht den Schildgenerator zerstört, helfen Sie ihm. Die Marines machen ihren Dienst weitgehend selbständig. Sobald die Soldaten melden, daß sich das Schiff bewegt, nehmen Sie mit Torpedos das Triebwerk unter Beschuß, quasi als Notbremse.



Mission 22: Direkt über der Schiffskiller-Oberfläche schalten Sie die Geschütztürme relativ sicher aus.

6. Kapitel: Hrissith

MISSION 23 *Vampire Devastator* **DIENST IST DIENST:** Vor dem Einsatz wählen Sie, ob Sie im schnellen Flitzer Vampire oder dem behäbigen Bomber Devastator fliegen wollen. Bei Nav 1 erledigen Sie in beiden Fällen ein kleines aus zwei Rays sowie Strikes. Bei Nav 2 vernichten Sie zuerst die Begleitschiffe der Aliens. Wenn Sie die Vampire fliegen, dann nehmen Sie die Geschütze der feindlichen Leviathan und anschließend deren Raketenwerfer auseinander. Anschließend geht's auch schon zurück zur Midway. Sollten Sie die Devastator wählen, sitzen Sie im Bomber und warten, bis ihre Kollegen Geschütze und Raketenwerfer weggepustet haben. Dann vernichten Sie sowohl Triebwerke als auch Brücke – die Mission ist erledigt.

MISSION 24 *Vampire Devastator* **KREUZERANGRIFF:** Mit der Vampire müssen Sie nur zu Nav 1 und in Dogfights erst Jäger und dann alle übriggebliebenen Minen zerstören.
Der Devastator-Einsatz ist da schon etwas langwieriger. Bei den ersten zwei Nav-Punkten treffen Sie auf je einen Alien-Zerstörer. Bei Navigationspunkt 3 bekommen Sie es mit Mantas zu tun, bei Nav 4 schließ-

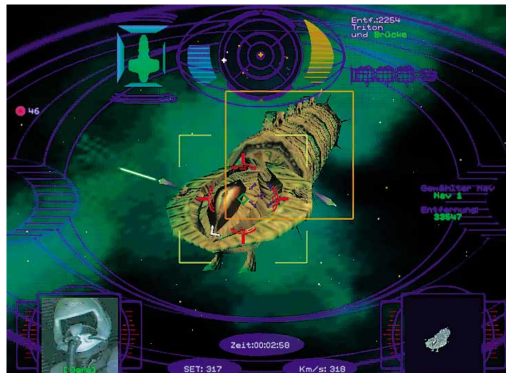
lich mit einem mittleren Kreuzer. Allerdings stellen alle dank eher schwacher Bewaffnung kein größeres Problem dar.

MISSION 25 *Vampire* **ASTEROIDEN-PATROUILLE:** Gleich nach Missionsstart müssen Sie Mantas und Morays vom Angriff auf die Midway abhalten. Bei Nav 1, 2, und 4 zerstören Sie kleinere Alienverbände. Bei Nav 3 genügt es, wenn Sie den Schiffskiller als Ziel markieren und so lange darauf zufliegen, bis die Einsatzzentrale Sie zurückbeordert.

MISSION 26 *Devastator* **SCHIFFSKILLER-ANGRIFF:** Sie fliegen einen Angriff auf drei große Alien-Schiffe bei Nav 1. Beim Orca und Kraken setzen Sie auf die bereits bewährte Taktik, dicht über der Oberfläche fliegend erst die Geschütztürme auseinanderzunehmen und dann in aller Ruhe die Torpedos zu verschießen.

MISSION 27 *Vampire* **PLASMAKANONE:** Die Insekten wollen die Plasmakanone der Midway vernichten, haben aber kaum noch effektive Truppen. Bleiben Sie beim Mutterschiff, und nutzen Sie die neuen LAIAM-Raketen – fast jeder Schuß ist ein Treffer.

MISSION 28 *Devastator* **ZIELMARKIERUNG:** Sie sollen den Transporter Triton mit einem speziellen Flugkörper markieren. Nachdem Sie den Autopiloten betätigt haben, sind Sie weiterhin bei der Midway. Lassen Sie sich Zeit, und schießen Sie per Rakete ein paar Morays und Mantas ab. Erst wenn sich das Gebiet etwas geklärt hat, nehmen Sie die Triton als aktives Ziel, verstärken die Schilde an Ihrem Hinterteil, fliegen in Wellenbewegungen auf den Transporter zu, feuern die Markierung ab und flitzen zurück zur Midway.



Mission 28: Sie müssen nur diesen Transporter markieren.

Endabrechnung bei Kilrah

MISSION 29 *Vampire* **RESTE WEGRÄUMEN:** Im Kilrathi-Sektor sollen Sie einige übriggebliebene Alien-Schiffe zerstören. Beim ersten Nav-Punkt zerstören Sie einen Träger. Drei Wellen von Aliens stürzen sich auf Sie. Sobald die erledigt sind, schalten Sie die Geschütze des großen Schiffs aus. Beim zweiten Navigationspunkt warten nur schwache feindliche Truppen. Konzentrieren Sie sich gleich auf die Geschütztürme.

MISSION 30 *Wasp* **TORPEDOANGRIFF ABWEHREN:** Die Aliens greifen mit Torpedos an. Sie sitzen in einem Wasp-Bomber. Drücken Sie die Target-Taste, bis der erste Torpedo markiert ist – auf dem Radar leuchtet er grau-grün –, und fliegen Sie per Afterburner auf ihn zu. Sobald die LAIAM-Rakete aufgeschaltet ist, feuern Sie ab. Anschließend vernichten Sie auf die gleiche Art die restlichen drei. Jetzt kehren Sie sofort per Booster (B) zur Midway zurück und schalten Morays und Mantas aus.

MISSION 31 *Devastator* **DREADNOUGHT UNTERSTÜTZUNG:** Beim Zerstörer an Nav 1 kümmern Sie sich um die Geschütztürme, der andere Bomber-Pilot erledigt den Rest. Die Verteidigungssysteme der großen Schiffe bei Nav 2 müssen Sie nicht unbedingt ausschalten, sondern können auch gleich die Torpedos abschießen.

MISSION 32 *Vampire Devastator* **STACHEL ENTFERNEN:** Vernichten Sie den zweiten großen Sternenkiller Dreadnought. Hier warten trotz des Ablenkungsmanövers größere Feindansammlungen auf Sie. Schalten Sie schnellstens so viele Aliens wie möglich aus, dann knöpfen Sie sich die Geschütztürme an den Krakenarmen der Dreadnought vor. Währenddessen erledigen Ihre Bomber den Schildgenerator und die Brücke. Den Hinweis des Briefings, mit normalen Laserkanonen auf das Schiff zu ballern, ignorieren Sie. Wieder auf der Midway, schrillt der Alarm. Sie können nicht speichern, sondern müssen sofort wieder raus, diesmal mit der Devastator. Die Einsatzleitung schickt Sie sofort weiter zur Dreadnought. Hier treffen Sie wieder auf größere Jägermengen, um die sich aber Ihre Verteidigung zuverlässig kümmert. Verschießen Sie ein paar Raketen, dann schalten Sie mit den Torpedos die Triebwerke sowie die Startrampe aus.

MISSION 33 *Vampire* **WURMLOCH-ZERSTÖRUNG:** Am Wurmloch kümmern Sie sich nur um das eigene Leben. Die Marines melden nach rund zehn Minuten, daß sechs von sieben Türmen deaktiviert seien. Schießen Sie mit den Bordgeschützen darauf, ein paar Treffer reichen aus. Nach der Zwischensequenz geht es da weiter, wo Sie aufgehört haben. Anschließend laden Sie neue Raketen und Treibstoff. Blair ist mittlerweile eingetroffen. Sobald er meldet, auch Turm sieben sei deaktiviert, sind Sie dran und zerstören das Wurmloch endgültig. Nun müssen Sie noch etwa 20 Sekunden lang überleben, dann haben Sie es endgültig geschafft: Das Wurmloch ist geschlossen, der ankommende Schiffskiller gestoppt, die Aliens sind (vorerst) besiegt, und Sie bekommen in einem militärischen Zeremoniell den wohlverdienten Orden. PS


Geschafft: Militärische Ehren für Casey.

GameStar verleiht Flügel

F1 Racing Simulation

Vor dem Fahren steht bei F1 Racing Sim ein Besuch in der Garage an. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Setups Sie zu schnellen Zeiten kommen.

Das Heraustüfteln eines brauchbaren Setups nimmt im Leben eines F1-Piloten mehr Zeit in Anspruch als das eigentliche Chauffieren des Boliden. Um Ihnen diese Arbeit bei Ubi Softs F1 Racing Sim etwas zu erleichtern, haben wir für Sie Basis-Setups für jede Strecke ermittelt, mit denen wir im Profi-Modus ohne jegliche Fahrhilfen in etwa auf die gleichen Rundenzeiten wie die echten Piloten gekommen sind. Die jeweiligen Abstimmungen gelten für einen Wagen im Renntrimm, also mit relativ viel Benzin an Bord und mit den über längere Distanz tauglichen C-Reifen.

Die einzelnen Angaben haben folgende Bedeutung:	
Lenkwinkel:	Maximaler Lenkeinschlag in Grad
Flügel v/h:	Spoiler-Einstellung vorne und hinten, jeweils in Grad
Bremsen v/h:	Balance zwischen vorderen und hinteren Bremsen; Anteil in Prozent
Gänge:	Übersetzungsverhältnis vom ersten (kleinste Zahl) bis zum sechsten Gang (größte Zahl)
Dämpfer v:	Härte der Dämpfer/Rückstoßdämpfer
Dämpfer h:	Siehe oben
Bodenhöhe v/h:	Bodenfreiheit vorne/hinten in Millimeter
Radsturz v/h:	Winkel der Reifen-Hochachse zur Straße in negativen Grad
Begrenzer v/h:	Dicke der Gummipuffer vorne/hinten auf den Stoßdämpfern (mm)
Federung:	Härte der Federung vorne/hinten
Drehstabis v/h:	Härte der Drehstabilisatoren vorne/hinten

AUSTRALIEN

MELBOURNE: Ein mittelschneller, relativ flüssig zu fahrender Kurs, der bei den meisten Piloten recht beliebt ist. Allerdings fehlen ihm richtige Mutkurven.



Lenkwinkel:	19°
Flügel v/h:	12°/13°
Bremsen v/h:	45/55
Gänge:	17/25/32/38/42/46
Dämpfer v:	65/35
Dämpfer h:	50/25
Bodenhöhe v/h:	52/55
Radsturz v/h:	4/4
Begrenzer v/h:	25/25
Federung v/h:	80/70
Drehstabis v/h:	45/50

BRASILIEN

SAO PAULO: Hitze und schlechter werdender Belag fordern hier am meisten. Schwere Wechsel zwischen langen Geraden und engen Kehren.



Lenkwinkel:	21°
Flügel v/h:	10°/10°
Bremsen v/h:	50/50
Gänge:	20/27/34/40/45/49
Dämpfer v:	60/45
Dämpfer h:	55/40
Bodenhöhe v/h:	61/65
Radsturz v/h:	5/4
Begrenzer v/h:	0/0
Federung v/h:	60/55
Drehstabis v/h:	35/35

ARGENTINIEN

BUENOS AIRES: Sehr langsames Kurvengeschlängel, das bei den Fahrern als langweilig gilt. Entscheidend ist hier vor allem ein gutes Chassis.



Lenkwinkel:	23°
Flügel v/h:	19°/20°
Bremsen v/h:	45/55
Gänge:	16/23/30/35/39/43
Dämpfer v:	75/50
Dämpfer h:	65/50
Bodenhöhe v/h:	56/57
Radsturz v/h:	4/3
Begrenzer v/h:	15/10
Federung v/h:	60/55
Drehstabis v/h:	40/40

EUROPA

NÜRBURGRING: Mittelschneller Kurs, der Motor und Reifen stark beansprucht. Wenig aufregende Strecke, von Ubi Soft aber sehr schön umgesetzt.



Lenkwinkel:	19°
Flügel v/h:	13°/14°
Bremsen v/h:	45/55
Gänge:	19/25/32/38/42/45
Dämpfer v:	60/40
Dämpfer h:	60/50
Bodenhöhe v/h:	54/55
Radsturz v/h:	5/5
Begrenzer v/h:	30/30
Federung v/h:	70/65
Drehstabis v/h:	50/50

SAN MARINO

IMOLA: Die Todespiste hat nach den Umbauten etwas von ihrem Flair verloren. Dennoch gehört sie zu den abwechslungsreicheren Strecken.



Lenkwinkel:	20°
Flügel v/h:	12°/12°
Bremsen v/h:	47/53
Gänge:	18/25/32/39/43/47
Dämpfer v:	70/45
Dämpfer h:	60/30
Bodenhöhe v/h:	55/55
Radsturz v/h:	4/4
Begrenzer v/h:	20/20
Federung v/h:	75/70
Drehstabis v/h:	40/45

MONACO

MONTE CARLO: Der Grand-Prix-Klassiker schlechthin. Die langsamste und engste Piste im Kalender beansprucht hauptsächlich Bremsen und Reifen.



Lenkwinkel:	25°
Flügel v/h:	23°/24°
Bremsen v/h:	43/57
Gänge:	16/23/31/35/39/42
Dämpfer v:	50/30
Dämpfer h:	40/25
Bodenhöhe v/h:	71/72
Radsturz v/h:	4/2
Begrenzer v/h:	0/0
Federung v/h:	45/40
Drehstabis v/h:	30/15

SPANIEN

BARCELONA: Ziemlich schneller Kurs, angenehm zu fahren. Ein starker Motor und die passende Flügeleinstellung sind hier der Schlüssel zum Erfolg.



Lenkwinkel:	16°
Flügel v/h:	9°/9°
Bremsen v/h:	52/48
Gänge:	20/28/35/40/45/49
Dämpfer v:	75/35
Dämpfer h:	60/20
Bodenhöhe v/h:	60/61
Radsturz v/h:	5/4
Begrenzer v/h:	0/0
Federung v/h:	65/65
Drehstabis v/h:	45/45

KANADA

MONTREAL: Eines der bremsen- und spritfressendsten Rennen. Die langen Geraden und langsamen Schikanen mögen viele Fahrer gar nicht.



Lenkwinkel:	21°
Flügel v/h:	10°/11°
Bremsen v/h:	50/50
Gänge:	18/25/31/37/43/48
Dämpfer v:	55/40
Dämpfer h:	50/28
Bodenhöhe v/h:	63/65
Radsturz v/h:	4/4
Begrenzer v/h:	10/10
Federung v/h:	60/50
Drehstabis v/h:	35/40

FRANKREICH

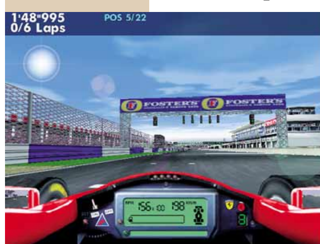
MAGNY-COURS: Ein typischer Retortenkurs ohne Charme. Wenigstens ist der Asphalt sehr eben, so daß ein passendes Setup schnell gefunden ist.



Lenkwinkel:	22°
Flügel v/h:	14°/15°
Bremsen v/h:	48/52
Gänge:	19/25/33/39/44/47
Dämpfer v:	80/60
Dämpfer h:	70/65
Bodenhöhe v/h:	45/48
Radsturz v/h:	6/6
Begrenzer v/h:	40/35
Federung v/h:	85/80
Drehstabis v/h:	70/65

GROSS-BRITANNIEN

SILVERSTONE: Nach Umbauten nicht mehr ganz so schnell. Dennoch eine Motorenstrecke, bei der gute Fahrer ein paar Zehntel herausholen können.



Lenkwinkel:	17°
Flügel v/h:	9°/9°
Bremsen v/h:	47/53
Gänge:	20/27/34/40/45/49
Dämpfer v:	70/55
Dämpfer h:	65/50
Bodenhöhe v/h:	58/58
Radsturz v/h:	4/3
Begrenzer v/h:	30/20
Federung v/h:	70/75
Drehstabis v/h:	60/50

DEUTSCHLAND

HOCKENHEIM: Zusammen mit Monza die schnellste Strecke des Jahres. Wird von den meisten Fahrern wegen der Stadionatmosphäre sehr geschätzt.



Lenkwinkel:	16°
Flügel v/h:	4°/4°
Bremsen v/h:	53/47
Gänge:	21/29/36/43/48/52
Dämpfer v:	70/45
Dämpfer h:	65/60
Bodenhöhe v/h:	40/42
Radsturz v/h:	6/6
Begrenzer v/h:	40/40
Federung v/h:	85/80
Drehstabis v/h:	60/55

UNGARN

BUDAPEST: Ein sehr langsamer und rutschiger Kurs, den die Fahrer trotz der langweiligen Kurven aufgrund des riesigen Fan-Interesses gerne besuchen.



Lenkwinkel:	21°
Flügel v/h:	18°/18°
Bremsen v/h:	50/50
Gänge:	17/24/30/36/41/45
Dämpfer v:	60/25
Dämpfer h:	50/25
Bodenhöhe v/h:	54/55
Radsturz v/h:	5/5
Begrenzer v/h:	15/10
Federung v/h:	60/60
Drehstabis v/h:	50/60

BELGIEN

SPA: Neun von zehn Piloten geben Spa als ihre Lieblingsstrecke an. Ein sehr langer Rundkurs, der auf seinen knapp sieben Kilometern viel bietet.



Lenkwinkel:	20°
Flügel v/h:	9°/11°
Bremsen v/h:	42/58
Gänge:	18/26/33/39/45/50
Dämpfer v:	60/30
Dämpfer h:	50/25
Bodenhöhe v/h:	60/63
Radsturz v/h:	6/5
Begrenzer v/h:	0/0
Federung v/h:	70/55
Drehstabis v/h:	30/20

ITALIEN

MONZA: Extrem schnelle Piste, auf der ein starker Motor die entscheidende Rolle spielt. Dank einiger kniffliger Stellen eine beliebte Strecke bei den Fahrern.



Lenkwinkel:	15°
Flügel v/h:	5°/6°
Bremsen v/h:	50/50
Gänge:	20/27/35/42/48/52
Dämpfer v:	60/20
Dämpfer h:	60/25
Bodenhöhe v/h:	50/50
Radsturz v/h:	7/6
Begrenzer v/h:	10/10
Federung v/h:	75/70
Drehstabis v/h:	50/55

PORTUGAL

ESTORIL: Eine mittelschnelle Strecke, die ihren Reiz vor allem aus der Plazierung im Rennkalender bezieht – wurde hier doch manche WM entschieden.



Lenkwinkel:	20°
Flügel v/h:	13°/13°
Bremsen v/h:	46/54
Gänge:	20/26/32/38/43/47
Dämpfer v:	60/35
Dämpfer h:	55/35
Bodenhöhe v/h:	58/60
Radsturz v/h:	5/3
Begrenzer v/h:	10/10
Federung v/h:	60/50
Drehstabis v/h:	35/40

JAPAN

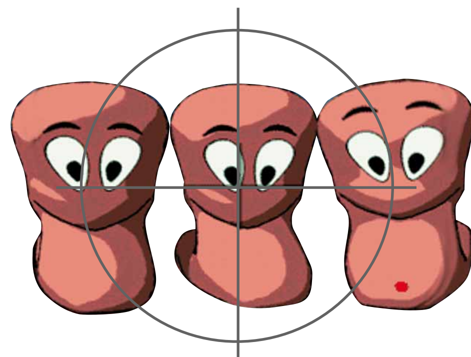
SUZUKA: Wie Spa eine sehr lange Strecke mit allen Kurven-Arten. Hier sind das fahrerische Können und ein starker Motor entscheidend. MG



Lenkwinkel:	19°
Flügel v/h:	10°/11°
Bremsen v/h:	49/51
Gänge:	19/27/35/42/46/50
Dämpfer v:	65/35
Dämpfer h:	60/30
Bodenhöhe v/h:	63/66
Radsturz v/h:	5/5
Begrenzer v/h:	0/0
Federung v/h:	60/50
Drehstabis v/h:	30/25

Klein und gemein

Worms 2

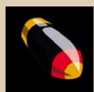


Welches Kampfmittel in welcher Situation am effektivsten oder einfach nur am spaßigsten ist, sagt Ihnen unser großer Waffenführer.

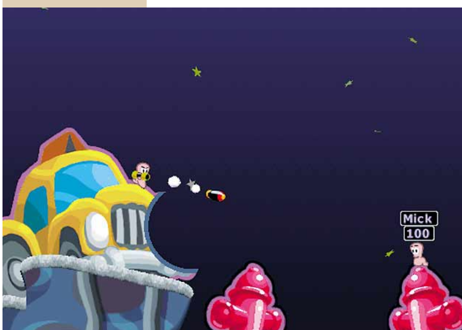
Würmer sind zu viel mehr zu gebrauchen, als einfach nur schnöde am Haken eines gelangweilten Anglers aufgespießt zu werden. In Worms 2 von Team 17 sind sie wahre Meister im Umgang mit Kriegsgerät. Wie sie sich dabei besonders nützlich machen, erfahren Sie auf den nächsten zwei Seiten. Die Level-Codes für die Einzelspieler-Missionen finden Sie im Kurztips-Teil.

Die Standardwaffen

BAZOOKA



TIP 1: Viele verschmähen die Bazooka als langweilige Waffe. Dabei ist sie schon alleine aufgrund der unbegrenzten Verfügbarkeit extrem wichtig. Zum einen taugt sie sehr gut für Würmer, die in etwa auf gleicher Höhe stehen – vorausgesetzt, es befindet sich keine Landmasse dazwischen. Feuern Sie die Bazooka dabei minimal nach oben ab, und variieren Sie den Winkel je nach Entfernung des anderen Wurms. Könner nutzen aus, daß die Geschosse im Verlauf des Fluges deutlich langsamer, damit auch mehr vom Wind sowie der Erdanziehungskraft beeinflußt werden und erheblich abdriften.
Maximaler Schaden: 50 Punkte.



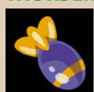
Gezielte Bazookaschüsse brauchen viel Übung.

LENKRAKETE



TIP 2: Diese Waffe wird im Gegensatz zur Bazooka eher überschätzt. Sie braucht sehr viel Platz, um sich ausrichten zu können, steuert danach aber schnurstracks auf das angewählte Ziel zu, ohne auf Landmassen oder eigene Würmer Rücksicht zu nehmen. Am besten schießen Sie die Lenkrakete mit viel Kraft senkrecht nach oben. Auf diese Weise werden auch Würmer in Löchern von der Explosion getroffen.
Maximaler Schaden: 50 Punkte.

MÖRSER



TIP 3: Ideal für enge, zerklüftete Gegenden, die nach oben hin begrenzt sind. Steht der feindliche Wurm in der Nähe einer Wand, zielen Sie mit dem Mörser leicht über seinen Kopf und beglücken ihn so mit einem Regen aus Bombensplittern. Auf diese Art eingesetzt, eignet sich diese Waffe auch sehr gut für Würmer in Bodenlöchern oder Bombentrichtern.
Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Splitter.

GRANATEN



TIP 4: Hier gilt im Prinzip das Gleiche wie für die Bazooka. Auf dem Weg zu einem echten Worms-Meister führt kein Weg an ihr vorbei, kann sie doch auf viele verschiedene Arten eingesetzt werden. Zum Beispiel als Dynamit-Ersatz, indem man sie einfach neben einem Gegner fallen läßt und wegrennt. Könner beherrschen auch den Umgang mit der Explosionszeit perfekt, indem sie die Zünddauer und den Wurf so aufeinander abstimmen, daß die Granate exakt im Gesicht des Feindwurms explodiert.
Maximaler Schaden: 50 Punkte.

CLUSTER-BOMBE



TIP 5: Ebenfalls sehr vielseitig einsetzbar. Richtig gezielt, ist sie absolut tödlich für Feinde in tiefen Löchern. Wirkungsvoll macht sich der Trick, die Bombe schon in der Luft explodieren zu lassen. Je weiter weg vom Boden dies passiert, desto größer ist die Streuung der einzelnen Splitter.
Maximaler Schaden: 50 Punkte plus 30 Punkte für jeden einzelnen versprengten Cluster.

BANANEN



TIP 6: Das ultimative Massenvernichtungsobst. Zu beachten ist dabei, daß Bananen heftig von der Landmasse abprallen und die einzelnen Bananen bei der Hauptexplosion völlig unberechenbar auseinanderstieben. Besonders effektiv ist auch hier der Kniff, die erste Banane schon in der Luft explodieren zu lassen.
Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Banane.

MOLOTOW



TIP 7: Am besten in kleinen Räumen oder gegen Würmer in Kratern einsetzbar. Da die Flasche schon beim Aufprall explodiert, ist ein wenig Übung beim exakten Werfen der Benzinbombe nötig.

DYNAMIT



TIP 8: Am besten gegen ganze Wurmversammlungen benutzen. In Worms 2 kann Dynamit auch vom Seil aus eingesetzt werden.
Maximaler Schaden: 75 Punkte.

MINE



TIP 9: Ähnlich wie Dynamit einsetzbar. Experten legen Minen, während sie über einen anderen Wurm hinwegspringen oder lösen mit den tödlichen Sprengkörpern ganze Kettenreaktionen aus.
Maximaler Schaden: 50 Punkte.

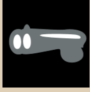
SCHAF



TIP 10: Passen Sie auf, daß die Schafe nicht stecken bleiben und erst recht nicht zu Ihnen zurückkehren können! Am besten von einem Felsen oberhalb des Feindes oder noch besser vom Seil aus einsetzen.
Maximaler Schaden: 75 Punkte.

Die Handfeuerwaffen

GEWEHR



TIP 11: Ideal für Sudden-Death-Situationen. Im normalen Spielverlauf wird das Gewehr hauptsächlich als Vollstrecker gebraucht. Zur Not sollten Sie auf einen zweiten gezielten Schuß verzichten und die restliche Zeit zum Verduften nutzen. Benutzen Sie es nicht zu nah bei einem anderen Wurm, da der (selbstverletzende) Rückstoß enorm ist und ein zweiter Versuch dadurch verloren geht. Auf weite Distanzen soll sich zum perfekten Zielen schon so mancher mit einem Lineal beholfen haben ...
Maximaler Schaden: 25 Punkte pro Schuß.

PISTOLE



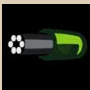
TIP 12: Mehr von psychologischer Bedeutung: Eine Exekution mit der ansonsten wenig nützlichen Pistole wurmt den Gegner besonders.
Maximaler Schaden: ca. 25 Punkte.

UZI



TIP 13: Auf kürzeste Distanz einsetzbar. Besonders nützlich sind Uzis, wenn der Feindwurm mit dem Rücken zur Wand steht und so richtig in der Landschaft gefangen ist. Auf freiem Feld ist diese Waffenart wenig brauchbar, da schon die erste Salve den Gegner wegschleudert und der Rest der Schüsse sinnlos in der Luft verpufft. Ausgesprochen nützlich ist eine Uzi auch, wenn feindliche Würmer hinter einer dünnen Wand stehen. Sie werden getroffen, ohne durch das kleine Loch vernünftig zurückschießen zu können.
Maximaler Schaden: ca. 50 Punkte.

MINIGUN



TIP 14: Nur selten anzutreffen, deshalb sollten Sie es mit Bedacht einsetzen. Es entspricht von der Wirkungsweise her in etwa der Uzi.
Maximaler Schaden: ca. 100 Punkte.

Die Luftwaffen

LUFTANGRIFF



TIP 15: Heben Sie immer einen Luftangriff für ein eventuelles Sudden Death auf. Nur gegen freistehende Würmer ist er vernünftig zu verwenden.
Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Missile.

ZIEL-LUFT-ANGRIFF



TIP 16: Sieht gut aus, bringt aber nicht allzuviel. Benutzen Sie diesen Angriff, um einen freistehenden, noch mit viel Lebensenergie ausgestatteten Wurm aus dem Verkehr zu ziehen.
Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Missile.

NAPALM-ANGRIFF



TIP 17: Der Einsatz dieser Waffe sollte gut geübt werden, vor allem wegen der Windempfindlichkeit. Am besten setzen Sie den Angriff gegen mehrere Würmer gleichzeitig oder in einem Sudden Death ein.
Maximaler Schaden: nicht feststellbar.

LUFTSCHAF



TIP 18: Eine Kombiwaffe aus Schaf und Luftangriff. Da die Schafe auf dem Boden umhertollen, müssen Sie den Schafsangriff nicht allzu genau plazieren.
Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Schaf.

Die Spezialwaffen

S-BANANE



TIP 19: Lassen Sie die Superbanane am besten noch in der Luft explodieren, um feindliche Würmer in ein Bananen-Matsch-Gemisch zu verwandeln. Sie ist die beste Waffe, wenn Sie mit Superwürmern spielen. Zielen Sie direkt auf einen, und drücken Sie kurz vor der Berührung zweimal schnell hintereinander die Leertaste. Es zieht ihm so bis zu 350 Punkte ab.
Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Banane.

HEILIGE GRANATE



TIP 20: Die stärkste Standardwaffe, was eine einzelne Explosion betrifft. Sie ist im Prinzip ähnlich zu handhaben wie eine normale Granate, explodiert jedoch immer nach drei Sekunden, vorausgesetzt, sie befindet sich auf festem Untergrund und liegt völlig ruhig.
Maximaler Schaden: 100 Punkte.

BRIEFBOM-BENTAUBE



TIP 21: Sie funktioniert ähnlich wie die Lenkrakete, kann aber auch auf engerem Raum eingesetzt werden. Beachten Sie, daß die Taube manchmal vom rechten Weg abkommt und nur für eine begrenzte Zeit fliegt – um dann einfach runterzuplumpsen.
Maximaler Schaden: 75 Punkte.

LENK-CLUSTER



TIP 22: Diese Waffe müssen Sie so werfen, daß sie noch in der Luft explodiert – am besten relativ weit entfernt vom Feind. Sie ist nur in an Landmasse armen Freiluftlevels wirklich vernünftig einsetzbar.
Maximaler Schaden: 30 Punkte pro Cluster.

SUPERSCHAF



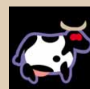
TIP 23: Das Schaf kann auch zum Einsammeln von Kisten benutzt werden, ist in engbegrenzten Gegenden allerdings kaum brauchbar.
Maximaler Schaden: 75 Punkte.

MING-VASE



TIP 24: Das wertvolle Porzellan entspricht Dynamit, übersät die Gegend aber zusätzlich mit Splittern. Benutzen Sie die Vase am besten vom für den eigenen Wurm besonders sicheren Ninja-Seil aus.
Maximaler Schaden: 75 Punkte plus 75 pro Splitter.

RINDER-WAHNSINN



TIP 25: Sie können bis zu fünf Rindviecher loslassen. Achten Sie auf einen freien Weg, da die Kühe schon beim leichtesten Hindernis explodieren! Kühe eignen sich besonders für Gegner, die noch hinter Hindernissen versteckt sind: Mit den ersten Rindern wird alles aus dem Weg geräumt, bis schließlich eine Kuh zum Feind durchdringen kann.
Maximaler Schaden: 75 Punkte pro Kuh.

ALTE FRAU



TIP 26: Eine amüsante Waffe, die zudem auch durch kleine Lücken paßt und den Feind oft überraschend trifft. Achten Sie darauf, daß nichts den Weg blockiert.
Maximaler Schaden: 75 Punkte.

Die Hilfsmittel

LÖTLAMPE



TIP 27: Eigentlich ein harmloses Werkzeug, doch martialische Scherzbolde nutzen die Lötlampe auch als Waffe. Sie wirkt gegen schwache oder nah am Wasser stehende Würmer unter Umständen tödlich.
Maximaler Schaden: 15 Punkte.

BOHRER



TIP 28: Treffen Sie beim Bohren einen Gegner, zieht ihm das bis zu 15 Punkte ab. Ist der feindliche Wurm in einem Schacht gefangen, fügen Sie ihm damit eventuell sogar noch deutlich mehr Schaden zu.
Maximaler Schaden: 15 Punkte.

NINJA-SEIL



TIP 29: In Worms 2 ist damit eine Art Rocket-Jump möglich: Springen sie hoch, und schießen Sie in der Luft das Seil senkrecht nach unten in den Boden.
Maximaler Schaden: keiner. MG

Alle Schlüssel aufgespürt

Turok



Dinosaurierjäger Turok bekommt es nicht nur mit heftigen Gegnern zu tun, sondern auch mit gut versteckten Level-Schlüsseln. Wir zeigen Ihnen, wo sie liegen.

Acclaims brillante Jagd durch eine Dino-Welt wimmelt nur so von Gefahren. Wir helfen Turok durch alle acht Levels und verraten Ihnen, wo er die acht Chronozepter-Stücke und alle runenförmigen Level-Schlüssel findet.

Allgemeine **TIPS**

TIP 1: Nutzen Sie die rotierenden blauen Gebilde. Sie führen zu Bonusräumen, in denen Sie Waffen, Munition, Rucksäcke, Gesundheit und manches mehr finden, das Ihnen enorm hilft.

TIP 2: Behalten Sie das Schlüsselmenü im Auge, damit Sie sehen, wie viele Schlüssel Ihnen noch fehlen. Ansonsten stecken Sie hilflos im Hubsystem fest und kommen nicht weiter.

TIP 3: Wenn Sie mit dem Messer oder mit dem Bogen kämpfen, können Sie das Pickup »Tödliche Verwundung« erhalten. Sammeln Sie es unbedingt ein, da es Ihre Trefferkraft enorm erhöht.

TIP 4: Sollten alle Stricke reißen, hilft immer noch der Unverwundbarkeits-Cheat: Geben Sie dazu im Cheat-Menü DDDNSTBR ein.

Level 1 – The Hub

Drei Schlüssel für **LEVEL 2**

TIP 5: Den ersten Schlüssel für den zweiten Level finden Sie hinter der Brücke, wenn Sie die Kletterpflanze hochkraxeln. Links neben dem Schlüssel ist ein Fußschalter. Betätigen Sie ihn, und klettern Sie die Pflanze weiter empor. Nehmen Sie sich die zweite Rune. Über die Lava geht's weiter zum Teleporter und mittels Fußschalter über die Leitern zum freistehenden Felsen (weit springen!), wo der dritte Level-2-Schlüssel liegt.



Hub-Level: In der Zentralebene setzt Turok die Runenschlüssel für die einzelnen Levels ein.

Drei Schlüssel für **LEVEL 3**

TIP 6: Im Höhlenlabyrinth ist ein weiterer Teleporter. Benutzen Sie die Leiter, und springen Sie über die Sockel. Durch den Teleporter geht's zur nächsten Beam-Station. In der ersten Höhle liegt Schlüssel Nummer eins. Über einen weiteren Teleporter gelangt man in ein kreisförmiges Labyrinth, wo der zweite Runenstein und das erste Teil des Chronozepters warten. Hinter dem Checkpoint sind zwei Leitern. Hier springt man in das Loch, bewegt sich durchs Wasser und springt nach oben, um den dritten Schlüssel aufzunehmen und zu teleportieren.

Level 2 – The Jungle

Zwei Schlüssel für **LEVEL 4**

TIP 7: Gehen Sie am ersten Checkpoint links ins Wasser, und schwimmen Sie mit Hilfe der Karte durch den Unterwassertunnel. Darin wartet der erste Schlüssel. Laufen Sie nach dem Savepoint an einem Checkpoint vorbei, bis ein Gebäude auftaucht. In dem Bau finden Sie die »Geistige Unbesiegbarkeit«. Wenn Sie am Rand des Simses auf dem Gebäude stehen, läßt sich mit Hilfe der Übersichtskarte ein schmaler Weg einsehen. Springen Sie hier vorsichtig hinunter, um das zweite der begehrten Chronozepterteile einzusammeln. Bei den beiden Wasserbecken geht's den Hügel hinauf, wo der zweite Level-4-Schlüssel zu sehen ist. Sie erreichen ihn durch den Tunnel hinter der unteren Plattform.

Schlüssel für **LEVEL 5**

TIP 8: Über einen Teleporter gelangen Sie zum Savepoint. Laufen Sie über die Seilbrücke durchs Höhlenlabyrinth, und schwimmen Sie zum Tunnel. Hinter dem Hubsystem liegt der erste von insgesamt drei Schlüsseln zum fünften Level.

Level 3 – The Ancient City

Schlüssel für **LEVEL 4**

TIP 9: Beim Savepoint ist ein Teleporter. Benutzen Sie ihn, und laufen Sie auf der Pyramide vorsichtig entlang der Mauer in einen kleinen Raum, wo der letzte Schlüssel für Level 4 liegt.

Zwei Schlüssel für **LEVEL 5**

TIP 10: Klettern Sie bei den Palmen auf den höchsten Baum, und springen Sie zum Schalter. In der Nähe des Checkpoints wartet der erste Schlüssel zu Level 5. Vom Savepoint aus geht's weiter über die Säulen bis zu einer Kletterpflanze, wo das dritte Chronozepter-Stück liegt. Springen Sie hinter dem Savepoint über die Plattformen bis zur Pyramide. Hier betreten Sie das Orakel und erkämpfen sich den zweiten Level-5-Schlüssel.

Level 4 – The Ruins

Zwei Schlüssel für **LEVEL 6**

TIP 11: Per Teleporter gelangen Sie in ein Labyrinth, in dem bei einem sich bewegenden Felsen der erste Schlüssel wartet. Vernichten Sie die beiden Statuen, die bei Ihrer Ankunft zum Leben erwachen, und deaktivieren Sie mit dem Schalter das Kraftfeld um den Teleporter. Nach einem weiteren Kampf erhalten Sie den zweiten Runenstein.

Erster Schlüssel für **LEVEL 8**

TIP 12: Am Levelstart springt man ins Wasser und taucht bis zum Grund. Hier findet man linker Hand erst einen Durchbruch und dahinter einen zweiten. Jetzt muß man mehrfach vorsichtig springen. Von den neun Teleportern nehmen Sie den dritten von links. Bei der Wand aus Wasserfällen ist auf dem Gipfel ein Schalter, der das vierte Chronozepter-Stück freigibt.



Level 4: In den alten Ruinen lauern Dinos in Hinterhalten.

Level 5 – The Catacomb

Letzter Schlüssel für **LEVEL 6**

TIP 13: Hinter den Schaltern geht's rechts zum schmutzigen Wasser. Suchen Sie nacheinander zwei kleine Löcher; nach einem Kampf erhalten Sie das fünfte Chronozepter-Teil. Im Schalterraum müssen Sie drei Schalter betätigen und in die sich öffnende Höhle laufen. Teleportieren Sie neben dem Savepoint, und klettern Sie im Wasser die mittlere Säule empor zur dritten Level-6-Rune.

Zwei Schlüssel für **LEVEL 8**

TIP 14: Beim Checkpoint klettert man über die Holzbalken und erkämpft sich am anderen Ende den ersten Schlüssel zum achten Level. Für den zweiten springt man dort, wo der dritte Level-6-Schlüssel war, auf eine andere Säule, auf der ein schwebender Schalter das Wasser abfließen läßt. Über den nun trockengelegten Boden kommt man zu einem großen Loch in der Wand, hinter dem ein See verborgen liegt. Unter Wasser findet sich ein Durchgang, in dem man angegriffen wird. Nach erfolgreichem Kampf ist der Schlüssel in der Mitte des Raums freigelegt.



Level 5: Bei den uralten Katakomben überrascht eine äußerst wilde Horde unseren tapferen Indianer.

Level 6 – The Tree-Top Village

Drei Schlüssel für **LEVEL 7**

TIP 15: Suchen Sie im Labyrinth den Savepoint, bei dem eine Seilbrücke hängt. Per Teleporter gelangen Sie in eine andere Höhle. Hinter der großen Holzwand liegt der erste Schlüssel zum siebten Level. Das sechste Chronozepter-Stück finden Sie, indem Sie dem Weg bis zum Ende der Karte folgen. Vor der Seilbrücke ist links ein Vorsprung. Über den kommen Sie zu einem Höhlendurchgang und zur nächsten Plattform. Dort wartet die zweite Level-7-Rune. Schwimmen Sie vom am Wasser gelegenen Savepoint aus zu einem großen hohlen Baum, den Sie hochklettern. Oben führt ein Weg zu einer Hütte, in der die letzte Rune für den siebten Level liegt.



Level 6: Im riesigen Baumhaus finden Sie einen weiteren Schlüssel für den siebten Level.

Level 7 – The Lost Land

Zwei Schlüssel für **LEVEL 8**

TIP 16: Über die sich bewegenden Säulen kommt man zum vorletzten Schlüssel, nachdem man den Schalter betätigt hat. Auf der gleichen Landkarte führt ein Weg zur Lava. Hier springt man vorsichtig hinein und taucht ganz unten durch den Tunnel zu einer Plattform. Dort wartet das siebte Chronozepter-Stück. Benutzen Sie den Teleporter an der Stelle, wo Sie den vorletzten Level-8-Schlüssel gefunden haben. Nach dem nächsten Transporter geht's weiter zu einem schwebenden Schalter, den Sie auslösen müssen. Laufen Sie den gleichen Weg zurück, bis sich eine Wand öffnet. Am Ende des Geheimgangs findet sich der letzte von den vier Schlüsseln zu Level 8.

Level 8 – The Final Confrontation

Der Weg zum **T-REX**

TIP 17: Über die Leiter geht's in einen großen Raum mit einem unsichtbaren Schalter. Folgen Sie dem Weg, der als »Sektor 2« gekennzeichnet ist, bis zum Fahrstuhl (»Lift Access 2«). Fahren Sie nach unten, und lösen Sie im Lava-Raum den Schalter aus. Ein zweiter Lift bringt Sie auf die nächste Ebene. Wenn Sie die Lavagrube überqueren, öffnet sich ein Loch, in das Sie springen müssen. Berühren Sie das sich bewegende Symbol, und laufen Sie den Weg entlang bis zum T-Rex. Bleiben Sie immer in Bewegung, und beharken Sie den Saurier mit allem, was Sie haben!

Neue **MUNITION**

TIP 18: Schnappen Sie sich das letzte Chronozepter-Stück, und marschieren Sie weiter zum Endgegner, dem »Campaigner«. Weichen Sie seinen Attacken aus, während Sie vehement feuern. Im weiter hinten gelegenen Raum liegt genug Reservemunition für diesen letzten Kampf gegen das Böse. MD

Replikanten-Jagd leicht gemacht

Blade Runner

Träumen Roboter von elektronischen Schafen? Mit dieser Komplettlösung zu Westwoods Kultfilm-Adaption beenden wir alle Alpträume.

Das Aufspüren von Replikanten ist ein schwieriger Job. Wir zeigen Ihnen, wie Sie es bis zum Happy End schaffen.

Allgemeine **TIPS**

TIP 1: Reden Sie stets mit allen Personen.
TIP 2: Suchen Sie jeden Bildschirm nach Hinweisen ab.
TIP 3: Lassen Sie regelmäßig Ihre Hinweise in die Computer-Datenbank einfließen.
TIP 4: Verbessern Sie im Trainingsraum des Hauptquartiers Schußgenauigkeit und Reaktionsvermögen.

Akt 1: Der Tiermord

Die **TIER-HANDLUNG**

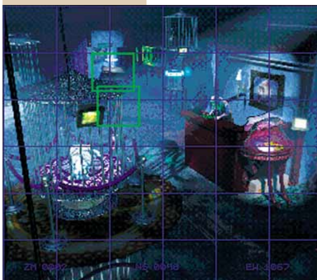
TIP 5: Heben Sie vor Runciters Tierhandlung das Chromteil auf, und untersuchen Sie die Tür sowie den Hydranten. Bitten Sie den Polizisten, die Passanten zu verhören. Lassen Sie sich in der Tierhandlung das Empfehlungsschreiben geben. Klicken Sie auf die Kamera, um die Videodisk zu erhalten. Im Hinterraum nehmen Sie den Schokoriegel, den Spielzeughund sowie das Eßstäbchenpapier mit.

FOTOS *untersuchen*

TIP 6: Im Polizeirevier untersuchen Sie beide Fotos per Esper und besuchen das Labor, um weitere Informationen zu erlangen. Danach geht's nach Chinatown.

In **CHINATOWN**

TIP 7: Sprechen Sie vor dem Restaurant mit Howee Lee, dem neuen Koch und dem Mann im rotem Anzug. Danach inspizieren Sie die Küche und sprechen erneut mit dem Koch, der daraufhin flieht. Verfolgen Sie ihn, bis Sie auf eine Müllkippe stoßen, in der Sie ein Nummernschild finden. Fliegen Sie zu McCoys Apartment, wo Sie den Koch erschießen müssen. Gehen Sie in Ihr Zimmer, um sich ins Bett zu legen.




Die Tierhandlung: Untersuchen Sie die grünen Felder genauer.

Akt 2: Bomben-Terror

Recherche *bei* **TYRELL**

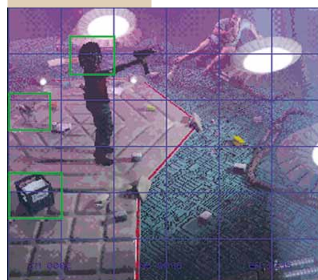
TIP 8: Fliegen Sie zur Tyrell Corporation. Oben nimmt McCoy die Werbebroschüre und den Ohrring auf, inspiziert den Computer und findet an Eisendullers Kopf ein Zündkabel. Außerdem nimmt er die Lebensmittelverpackung mit und spricht am Ausgang mit Crystal und dem Pförtner.

Weitere **ANALYSE**

TIP 9: Erstatten Sie Guzza im Polizeirevier Bericht, und lassen Sie ein Treffen mit Tyrell arrangieren. Analysieren Sie die neu erhaltene Videodisk aus Eisendullers Labor, sprechen Sie mit Rachael und Tyrell, und fliegen Sie in die Animoid-Allee.

ANIMOID *Allee*

TIP 10: McCoy redet mit der Besitzerin der Kingston Kitchen und kauft im Waffenladen bessere Munition. Danach spricht er mit der Libellen-Verkäuferin über den Ohrring. Sobald der Schmuckhändler Izo vor seinem Laden auftaucht, redet McCoy mit ihm. Nachdem Izo ihn mit dem Blitzlicht geblendet hat, nimmt unser Held den Fotoapparat und verfolgt Izo bis zum Waffengeschäft. In dem Moment, in dem McCoy den Schauplatz von der Kingston Kitchen aus betritt, erledigt Crystal Izo.



Zoomen Sie die Ausschnitte der Videodisk aus Eisendullers Labor heran.

TIP 11: Suchen Sie die DNA-Gasse auf. Unterhalten Sie sich mit Augendesigner Chu, der Ihnen von Moraji erzählt. Der befindet sich auf der anderen Straßenseite in einem Labor. Schießen Sie sofort seine Fesseln auf, und flüchten Sie mit ihm vor der Bombenexplosion (aus dem Labor herauslaufen und nach links vorne). Danach ansprechen.

BOMBE *bei Moraji*

CHU *hilft Ihnen*

TIP 12: McCoy geht in die Wohnung der Zwillinge oberhalb des Labors, hört den Anrufbeantworter ab, nimmt den in der Statue versteckten Briefumschlag und begibt sich erneut zu Chu. Nachdem dieser ihm Sebastians Aufenthaltsort verraten hat, geht's ins Bradbury Building. Durch Sebastians Zimmer über die Leiter im Badezimmer aufs Dach (vorher Scheiben der Vitrine einschlagen). Auf dem Dach wird man niedergeschlagen.

Akt 3: Freund oder Feind?

Die **FESSELN** *lösen*

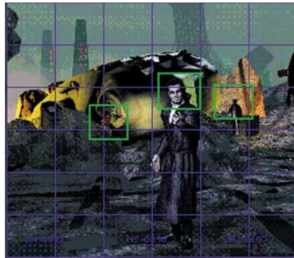
TIP 13: McCoy befreit sich, indem er die Fesseln an der Heizung im Hintergrund des Zimmers löst. Er inspiziert das Bett näher und steckt die Puppe, die Münze und das Mondbus-Foto ein.

Holdens **DIENSTMARKE**

TIP 14: Verlassen Sie den Raum, und reden Sie mit dem aufgebrachten Gast. In einem weiteren Hotelzimmer finden Sie im Schrank Holdens Dienstmarke. Schauen Sie sich draußen das Auto an. Sprechen Sie mit Sebastian. In seinem Laborraum findet sich im Computer eine DNA-Sequenz.

Das **MONDBUS-FOTO**

TIP 15: Man kehrt in die Animoid-Allee zurück, wo die Libellen-Verkäuferin neue Informationen für Sie hat. Danach erstattet man Guzza Bericht und analysiert gründlich das Mondbus-Foto.



Auch hier müssen Sie die grün gerahmten Bereiche untersuchen.

LUCY *ein Replikant?*

TIP 16: Fliegen Sie zur Hysteria Hall. Unterhalten Sie sich draußen mit dem Ehepaar und in der Spielhalle mit Lucy. Wenn sie nicht da sein sollte, fliegen Sie zu einem anderen Schauplatz, und kehren Sie später zurück. Sie können Lucy entweder laufen lassen oder aber zu einem Voigt-Kampff-Test auffordern.

Verschiedene **HANDLUNGSSTRÄNGE**

TIP 17: Ab diesem Punkt gibt es verschiedene Handlungsstränge. So werden die Charaktere der Tänzerin in Early-Qs Bar sowie die des Entertainers im gegenüberliegenden Club per Zufall festgelegt. Entweder sind Dektora und Entertainer Replikanten, oder einer der beiden Charaktere ist menschlich. Eventuell taucht eine der Personen erst viel später auf.

Variante 1: Entertainer **REPLIKANT**

TIP 18: Wenn der Entertainer ein Replikant ist, wird er – sobald Sie ihn im Club ansprechen – die Polizei rufen, die Sie festnimmt (siehe unten). Ist er dagegen ein Mensch, flieht er aus dem Club und schießt auf Sie. Erwidern Sie das Feuer, töten Sie ihn aber nicht – das hätte das vorzeitige Spielende zur Folge.

Variante 2: Entertainer **KEIN** *Replikant*

TIP 19: Hat sich der Entertainer nicht als Replikant entpuppt, geht es weiter in Early-Qs Etablissement. McCoy lockt den Leibwächter an, indem er sich vor die Tänzerin stellt. Danach setzt er sich in die drehbare VIP-Lounge und spricht Early-Q auf den Ohrschmuck an. Nun warten wir gemütlich, bis die Tanzvorstellung beginnt.

Die **TÄNZERIN** *testen*

TIP 20: Nach der Vorstellung suchen Sie die Tänzerin auf, betrachten ihre Blumen und sprechen mit ihr. Führen Sie einen Voigt-Kampff-Test durch. Handelt es sich bei ihr um einen Replikanten, ruft sie die Polizei, ist sie ein Mensch, können Sie sie laufen lassen.

McCoys **FESTNAHME**

TIP 21: McCoy wird auf jeden Fall festgenommen, dann aber befreit. Danach verläßt er die Kanalisation und redet mit Crystal. Je nach Spielsituation steht er nun vor der Wahl, den Entertainer oder die Tänzerin zu töten oder dies von Crystal erledigen zu lassen.

Den **REPLIKANTEN** *erledigen*

TIP 22: Wenn Sie die Tänzerin verfolgen, begeben Sie sich in das erste Stockwerk von Early-Q und schießen dort auf den Projektor. Sie können die Tänzerin aus dem Verkehr ziehen, indem Sie die Leiter hochklettern und auf den Vorhang feuern.

Beim Entertainer verhält es sich ähnlich: Hier müssen Sie den Club verlassen und aus einer günstigen Position auf ihn schießen (nicht auf die Geisel!).

Akt 4: Guzzas Verrat

Fremder im **APARTMENT**

TIP 23: Nach diesen Zwischenfällen landet man in der Kanalisation. Von dort geht's zu McCoys Apartment, das nun von einem Fremden bewohnt wird. McCoy redet in dessen »Höhle« mit dem Obdachlosen.

INFOS *über Guzza*

TIP 24: Gehen Sie über einen Laufsteg zum Labor der Zwillinge (Ratte ankommen lassen und erschießen). Sie müssen für die Zwillinge DNA-Informationen aus dem Tyrell-Gebäude stehlen. Dorthin gelangen Sie über den mittleren der drei Ausgänge im Labor.

GUZZA *töten*

TIP 25: Wenn McCoy die Informationen hat, erhält er von den Zwillingen eine Akte mit Guzzas kriminellen Aktivitäten. McCoy ruft Guzza vom Telefon im Nightclub oder aus dem Zimmer der Zwillinge an. Beim Treffen mit Guzza hat er die Wahl, ihn selbst zu erschießen oder es von den Replikanten erledigen zu lassen. Danach geht unser Held in sein Apartment und nimmt den Telefonanruf entgegen.

Akt 5: Ende offen

Crystal **VERTRAUT** *Ihnen*

TIP 26: Je nach Spielsituation und Ihren bisherigen Entscheidungen gibt es nun verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Wenn Sie konsequent alle Replikanten vernichtet und kein Mitleid gezeigt haben, treffen Sie sich mit Crystal am Mondbus (über die Kanalisation zu erreichen). Warnen Sie Crystal vor der Bombe (anklicken), und töten Sie dann die angreifenden Replikanten sowie Clovis im Mondbus.

Crystal **ZWEIFELT**

TIP 27: Wenn Sie Crystal Grund zum Zweifeln gegeben haben, haben Sie die Möglichkeit, sie zusammen mit den Replikanten in eine Falle zu locken oder ihr in den Rücken zu schießen.

Die **REPLIKANTEN**

TIP 28: Nach Crystals Tod können Sie die verbleibenden Replikanten töten (Ende mit Gaff) oder ihnen helfen, indem Sie den Atommüll vor dem Mondbus (liegt in einem Gitter) aufnehmen und danach die gesammelten DNA-Informationen aushändigen. Abschließend geht es mit den verbliebenen »Haut-Jobs« zu den Sternen. Ein ähnliches Ende ist möglich, wenn sich Crystal als Replikant oder Replikanten-Sympathisantin (vom Zufall abhängig) entpuppt.

Noch mehr **MÖGLICHKEITEN**

TIP 29: Weitere Endmöglichkeiten bestehen darin, alleine, mit Lucy oder mit Dektora zu flüchten. Wenn Sie entweder Lucy oder Dektora (eine von beiden muß menschlich sein!) auf Ihrer Seite haben, was Sie durch freundliches Verhalten ihnen gegenüber erreichen, suchen Sie am Ende den Autohändler bei der Spielhalle auf. Auf dem Dach werden Sie in ein Gefecht mit Crystal verwickelt.

Crystals **TOD**

TIP 30: Um das Ende zu sehen, müssen Sie Crystal töten (Lucy oder Dektora können vorher sterben) und im Erdgeschoß den Magnetheber sowie die Bombe benutzen. Danach begeben Sie sich zurück in die Kanalisation und fahren besseren Zeiten entgegen. HH

Gelöst: der Myst-Nachfolger

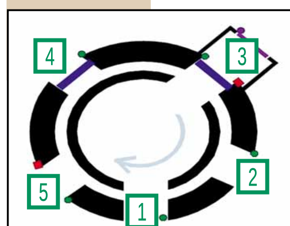
Riven

Wenn Sie in Rivens Inselwelt feststecken, hilft Ihnen unsere Komplettlösung aus der Patsche.

Riven ist mit Rätseln und Maschinen gepflastert. Wir zeigen Ihnen, wie Sie alle Knobeleien lösen.

Im **GOLDENEN** *Raum*

TIP 1: Verlassen Sie den Käfig, gehen Sie rechts die Treppe hoch, und drehen Sie sich bei der Brücke nach links. Vorm goldenen Raum drücken Sie viermal auf den »Rotations-Knopf« rechts der Tür (»Tür 1«). Gehen Sie vor der Brücke links bergab. Klettern Sie unter dem verschlossenen Gatter durch, und folgen Sie der Höhle bis zum goldenen Raum. Den durchqueren Sie und legen den Hebel auf dem Rohr sowie den Schalter links der Tür um. Gehen Sie zurück zu Tür 1, und drücken Sie viermal den Drehknopf. In der Höhle wieder den Hebel umlegen. Zurück bei Tür 1, den Rotations-Knopf zweimal drücken.



Der goldene Raum: 1 Brücke (Start), 2 Höhle, 3 Hintertür, 4 Kraftwerk, 5 Teleskophebel.

Über die **BRÜCKE**

TIP 2: Über die Brücke in das Kuppelgebäude gehen und dem Weg folgen, bis Sie wieder draußen sind. Hier ist ein weiterer Pfad, der zu einem Hebel auf der linken Seite führt. Legen Sie ihn um, und marschieren Sie bis zum Weg-Ende, um dort einen weiteren Schalter zu betätigen. Gehen Sie wieder zur Tür 1, und drücken Sie dreimal den Rotations-Knopf. Gehen Sie über die Brücke auf den anderen Teil der Insel.

Der Schalter beim **THRON**

TIP 3: Folgen Sie dem Weg in die Höhle, und gehen Sie links in den ersten Raum. Vor dem Thron links den Hebel neben dem Bullauge umlegen. In der Höhle links hinten die Tür öffnen, die dahinter liegende Halle rechts verlassen und zur Treppe gehen.

Nach **OBEN** *fahren*

TIP 4: Hier drückt man den blauen Knopf und wartet auf den Transporter. Oben bewegt man den linken Hebel nach rechts und dann den anderen nach vorne.

Der Weg zur **LORE**

TIP 5: Gehen Sie nach rechts und dann links in die Höhle. Folgen Sie dem Weg weiter nach draußen, wo rechts Treppen nach oben und über eine Brücke führen. Nach der Brücke hält man sich rechts und kommt zu einem Loch im Boden. Unten steigt man in die Lore und legt den Hebel links an der Mauer um.

Die Labor-Insel

Am **SEE**

TIP 6: Klettern Sie die Leiter hinunter, und gehen Sie rechts über die Brücke zur Mitte des Sees. Drehen Sie den Hebel auf das mittlere Rohr.

Beim runden **GEBÄUDE**

TIP 7: Gehen Sie über die Brücke zurück und links die Treppe zum runden Gebäude hoch. Vor der Tür nach links halb ums Gebäude herum marschieren. Bei den Schaltern links das große Rad drehen. Linker Hand bei den Rohren den Hebel so umlegen, daß der weiße Punkt auf dem unteren Rohr zu sehen ist. Schieben Sie rechts den rechten äußeren Hebel nach oben. Legen Sie den Hebel rechts vom Sichtfenster um, und gehen Sie zurück zur Tür, die ins Gebäude führt. Im Bauwerk die Leiter herabklettern und dem dunklen Tunnel folgen, bis Sie wieder ans Tageslicht kommen. Auf dem Felsvorsprung links dem Weg bis zu einer Doppeltür folgen.

Die **DOPPELTÜR** *schließen*

TIP 8: Gehen Sie durch die Doppeltür, die Sie hinter sich schließen. Rechts der Tür ist ein schmaler Durchgang, der zu einem silbernen Hebel führt. Wenn Sie den umgelegt haben, geht's zurück zur Doppeltür. Laufen Sie von dort aus tiefer in den Raum. Beim silbernen Ball klettern Sie oben durch den Ventilator.

In Ghens **LABOR** *klettern*

TIP 9: In Ghens Labor das Buch auf dem Tisch lesen und die Zahlenkombination notieren. Verlassen Sie das Labor durch die Tür mit dem blauen Knopf, und gehen Sie nach rechts über die lange Brücke zurück zur Kuppel-Insel.

1	5
2	10
3	18
4	20

Die Zahlenkombination aus Ghens Buch.

Die Kuppel-Insel

In der **KUPPEL**

TIP 10: Folgen Sie dem Weg ins Innere der Kuppel bis zum Ende. Drehen Sie links am Rad.

Zusammenbau der **BRÜCKE**

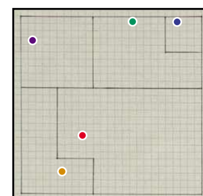
TIP 11: Legen Sie den Hebel am anderen Brückenende um. Folgen Sie dem neu entstandenen Teil des Weges, und biegen Sie an der ersten Abzweigung rechts ab. Draußen beim fehlenden Brückenteil den Knopf rechts der Tür drücken und die jetzt vollständige Brücke überqueren. Am anderen Ende den Hebel betätigen und durch den goldenen Raum gehen. Bei Tür 1 angekommen, drücken Sie zweimal den Rotations-Knopf und durchqueren wieder den Raum.

MURMELN *auslegen*

TIP 12: Steigen Sie die neue Treppe hinauf, gehen Sie weiter geradeaus, und legen Sie die Murmeln auf das Brett (siehe Zeichnung).

DREHKNOPF *dreimal betätigen*

TIP 13: Den Hebel auf der linken Seite schiebt man nach unten und drückt den nun sichtbaren weißen Knopf, worauf ein lautes Geräusch ertönt. Zurück bei Tür 1 betätigt man dreimal den Drehknopf und geht wieder in den Kuppelbau. Dort folgt man links dem Weg, bis er draußen in den Tunnel mündet. Vor dem Eingang drückt man links den Knopf. Unten dreht man sich um und läuft so lange weiter, bis man



So müssen die Murmeln aufs Brett.

zu einer kleinen goldenen Kuppel kommt. Hier schaut man durch das Gerät und betätigt den oberen Knopf genau dann, wenn das goldene Auge erscheint.

Das Verbindungsbuch **ÖFFNEN**

TIP 14: Wenn Sie den Knopf im richtigen Moment drücken, öffnet sich die Kuppel. Nun geben Sie am Sichtfenster den Code aus dem Buch aus Ghens Labor ein. In der Kuppel öffnen Sie das Buch und klicken auf das animierte Bild. Im Käfig drücken Sie links auf den Knopf. Nach Ghens Rede suchen Sie das Buch mit den meisten Blöcken. Öffnen Sie es, und klicken Sie auf das Bild.

Die Baum-Insel

Weg aus dem **AUSSICHTSTURM**

TIP 15: Treten Sie vom Verbindungsbuch zurück, drücken Sie den Knopf am Boden, und gehen Sie links die Treppen hoch. Setzen Sie sich im Turm auf den Stuhl, wo Sie den linken, den rechten und wieder den linken Hebel betätigen. Draußen dem Weg bis in den Fahrstuhl im Baum folgen. Den Hebel rechts umlegen, unten den Lift verlassen und den Hebel nach links drehen. Draußen dem Mädchen hinterherdackeln, an der Gabelung rechts und dann treppauf gehen. Oben rechts dem Pfad folgen. Im Dorf klettern Sie alle Leitern nach oben, bis Sie geradeaus zu einer Art U-Boot kommen.

Das **U-BOOT** *runterlassen*

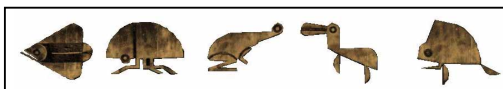
TIP 16: Legen Sie beim U-Boot den Hebel um, und gehen Sie den Weg zurück zum Tor. Hier marschieren Sie geradeaus und rechts über die Brücke . Weiter geradeaus geht's an fliehenden Tieren vorbei. Folgen Sie dem Pfad weiter, und klettern Sie alle Leitern nach unten, bis Sie im U-Boot sitzen.

Mit dem **U-BOOT** *fahren*

TIP 17: Der Hebel mit dem Halbkreis dreht das U-Boot, der seitlich verschiebbare bestimmt die Richtung an den Kreuzungen, und der rechte Hebel fährt das Tauchboot bis zur nächsten Kreuzung. Steuern Sie vorwärts, schieben Sie den unteren Hebel nach rechts, und fahren Sie wieder nach vorne, um auszusteigen. Im Gebäude bewegen Sie alle Hebel nach oben und gehen zurück zum U-Boot. Mit dem fahren Sie vorwärts, schieben den unteren Hebel nach links und tuckern weiter voran. Öffnen Sie die Luke, und gehen Sie zu dem Pyramiden-Gebäude. Ziehen Sie an dem Triangel-förmigen Hebel, um sich auf die auftauchende Schaukel zu setzen.

Flucht aus dem **GEFÄNGNIS**

TIP 18: Oben im Gefängnis die Tür mit dem rechten Rad öffnen, in der Zelle den Abfluß aufmachen und das Wasser berühren. Durch die Geheimtür folgt man dem Tunnel, bis man ans Wasser kommt. Dort betätigt man den rechten Hebel und schraubt alle Glühbirnen in die Fassung. Den Tunnel zurückgehen, bis linker Hand eine Tür erscheint. Drücken Sie die Steine im Raum wie in der Abbildung angegeben, und benutzen Sie das Buch.



Die richtige Reihenfolge der Runen.

Die Rebelleninsel

Bei den **REBELLEN**

TIP 19: Drehen Sie sich um, und gehen Sie auf das Buch zu. Nach dem Dartpfeil-Treffer landen Sie in einer Zelle. Warten Sie, bis eine Frau erscheint.

Die drei **BÜCHER**

TIP 20: Die Dame gibt Ihnen ein Tage- und ein Gefängnisbuch, das Ghen dringend braucht. Notieren Sie sich die fünf Code-Zahlen aus dem Tagebuch. Die Frau kommt mit einem neuen Verbindungsbuch, das Sie wieder öffnen, um auf das Bild zu klicken.

GEHEIMTÜR *zur Zelle*

TIP 21: Den Runenraum verläßt man durch den Tunnel, an dessen Ende man den Hebel zieht und durch die Geheimtür wieder in die Zelle läuft. Dann steigt man rechts die Treppen hinab, geht durch die Tür, schließt sie hinter sich, klettert die Leiter herunter und läuft rechts weiter. Dem ganzen Weg folgen, bis man wieder an der Lore ist. Mit der fährt man weiter und geht wieder zu den Doppeltüren.

Das **GERÄT** *bei der Kuppel*

TIP 22: Schließen Sie die Doppeltüren hinter sich, und nehmen Sie den rechten Durchgang bei den Türen, den Sie auch zumachen. Rechts durch den kleinen Durchgang; bedienen Sie wieder das Gerät, um die Kuppel anzuhalten (beim goldenen Auge den Knopf drücken). Bei der Kuppel geben Sie den gleichen Code ein, um zu Ghens Haus zu gelangen.

Ghens Haus

GHEN *fangen*

TIP 23: Reden Sie mit Ghen, und klicken Sie auf das Bild, sobald Gehn Ihnen das Gefängnisbuch hinhält. Außerhalb des Käfigs gehen Sie in das Loch im Boden und danach zum Nachttisch.

Silbernes **INSTRUMENT**

TIP 24: Klicken Sie auf den silbernen Gegenstand, der fünf Töne hintereinander erzeugt. Schreiben Sie sich diese Kombination auf. Klettern Sie die Leiter wieder hinauf, und ziehen Sie am Hebel, der sich unterhalb eines Fensters befindet. Zurück im Käfig, benutzen Sie das Buch mit den wenigsten Blöcken.

KATARINA *befreien*

TIP 25: Den Knopf auf dem Boden drücken, die Kuppel verlassen und dem Weg folgen, bis drei Knöpfe erscheinen. Auf denen die notierte Melodie aus dem silbernen Gegenstand nachspielen und oben den Hebel umlegen (eventuell mehrfach ausprobieren!). Nach oben fahren und mit Katarina reden. Wieder unten, zur Kuppel zurück, den Code eingeben, um zu Ghens Haus zurückzukommen, und dort das Buch mit den fünf Blöcken benutzen. Folgen Sie draußen dem Pfad bis zum Ende, um dort den Knopf zu drücken. Auf der Plattform betätigen Sie den Schalter noch einmal. Oben gelangen Sie rechts über den Weg ins Gebäude. Gehen Sie zur ersten Tür rechts, und fahren Sie die Brücke wieder nach unten. Im goldenen Raum steigen Sie rechts treppab.

Das **TELESKOP** *bedienen*

TIP 26: Unterhalb des Teleskops drücken Sie die Knöpfe auf dem Deckel, wie es im Tagebuch stand. Öffnen Sie den Deckel, entfernen Sie die Sicherung unten links am Teleskop, und drehen Sie den Hebel rechts am Fernrohr, das auf Knopfdruck nach unten fährt. Das wiederholen Sie bis zum Ende. MD

Stahlkoloss auf Siegeskurs

Armored Fist 2

Die folgenden Tips machen Ihre Feldzüge zur Picknickfahrt.

Trotz gegenteiliger Behauptungen von US-Rüstungsfirmen ist auch Amerikas Wunderpanzer M1 Abrams nicht ganz unzerstörbar. Mit NovaLogics offiziellen Strategietips kommen Sie trotzdem ohne unschöne Kratzer im Lack ans Ziel.

Kampagne 1: Solo Duty

VILLAGE RECON
MISSION 1: Wenn Sie sich dem ersten Wegpunkt nähern, stoßen Sie linker Hand auf einen T-72. Zerstören Sie die BRDMs südlich davon, bevor Sie mit dem Aufklären fortfahren.

DESTROY AIRBASE
MISSION 2: Schalten Sie sämtliche Gegner zwischen Wegpunkt Alpha und Bravo aus, bevor Sie sich dem Hauptziel widmen. Am Wegpunkt Delta fahren Sie am besten auf den Gebirgszug und nehmen von da aus Kurs auf das Missionsziel.

CAPTURE CONVOY
MISSION 3: Am Wegpunkt Bravo sollten Sie den T-72 ignorieren und so schnell wie möglich den Hügel direkt vor Ihnen überqueren. Der Konvoi sollte dann kein Problem mehr darstellen. Zerstören Sie die erste Gruppe von BRDMs, bevor Sie sich den Rest vornehmen. Wenn Sie von den Hügeln aus angreifen, können Sie schon früh mit Artillerie- und Luftunterstützung jeden Widerstand ersticken.



Minenfelder sollten Sie geschlossen durchqueren.

COUNTER BATTERY
MISSION 4: Hier sollten Sie das Terrain zu Ihrem Vorteil nutzen. Bleiben Sie im Dorf, und vermeiden Sie Kontakt mit dem Gegner zwischen den Wegpunkten Alpha und Charlie. Für den weiteren Vorstoß können Sie sich Zeit nehmen.

ROAD MARCH
MISSION 5: Halten Sie sich möglichst weit rechts. Die Panzer müssen eng beieinander bleiben, um nicht in ein Minenfeld zu geraten. Der Gegner wird Sie an den Wegpunkten Bravo, Charlie und Foxtrott angreifen.

CAPTURE OIL FIELD
MISSION 6: Versuchen Sie, die gegnerische Basis zu erreichen, bevor Sie die Phase Line Omaha überqueren. Schießen Sie auf keinen Fall auf Ziele im Ölfeld, weil sonst die Mission automatisch verloren ist.

BASE DEFENSE
MISSION 7: Drei gegnerische Angriffswellen müssen Sie überstehen. Halten Sie unbedingt Wegpunkt Charlie, damit die Basis nicht in Gefahr gerät.

AMBUSH
MISSION 8: Fahren Sie so schnell wie möglich zu Wegpunkt Charlie, um den Feind bestens im Visier zu haben. Zerstören Sie den ersten und den hintersten Panzer der Kolonne. Dadurch ist der Rest blockiert und bietet ein leichtes Ziel.

Kampagne 2: Provide Relief

ROLLOUT
MISSION 1: Halten Sie sich ab Wegpunkt Delta rechts. Auch hier sollten alle Panzer nah zusammen bleiben. Das gegnerische Dorf ist bei Wegpunkt Foxtrott. Nähern Sie sich von Westen, weil dann sämtliche Gegner besser zu sehen sind.

CHAPERON
MISSION 2: Am Wegpunkt Charlie bleiben Sie links und fahren auf den Hügel. Dadurch haben Sie alle Angreifer besser im Blick. Benutzen Sie gegen die Übermacht Artillerie und Luftunterstützung.

STRONG-HOLD
MISSION 3: Rumpeln Sie so schnell wie möglich zu Wegpunkt Delta. Halten Sie die Kreuzungslinie der Phase Lines, und lassen Sie den Feind heranrücken.

CLEAN SWEEP
MISSION 4: Hier sollten Sie sich von offenem Gelände fernhalten, da die gegnerische Artillerie nur auf Sie wartet. Bleiben Sie in der Nähe der Höhenzüge auf der Fahrt zum Wegpunkt Bravo.

AMBUSCADE
MISSION 5: Fahren Sie zu Beginn zu Wegpunkt Bravo. Halten Sie sich dann nordöstlich und erobern Sie die Berge. Greifen Sie ohne zu zögern den Gegner an. Vergessen Sie die Artillerie nicht.

WIPEOUT
MISSION 6: Patrouillieren Sie im Bereich der Täler und bei den Wegpunkten. Lassen Sie die Artillerie die gegnerischen Einheiten um die Wegpunkte Charlie, Echo und Foxtrot ausschalten, bevor Sie sich mit den restlichen Panzern anlegen.

WATCHMEN
MISSION 7: Machen Sie sich auf einen dicken Hinterhalt gefaßt. Setzen Sie sich vor den Konvoy und erklimmen Sie hochgelegenes Gelände, um anrückende Feinde frühzeitig zu erkennen. Dadurch können Sie die Kolonne fast ohne Verluste beschützen.

CLEAN SWEEP
MISSION 8: Greifen Sie die Gegner über die Flanke an Wegpunkt Foxtrott an. Machen Sie sich breit, sich zurückfallen zu lassen und neu zu gruppieren. Nutzen Sie Artillerie und Luftunterstützung. Hüten Sie sich vor den Gegnern an Wegpunkt Echo.

Kampagne 3: Siberian Fist

FLAT TOP
MISSION 1: Folgen Sie der Straße und greifen Sie die Gegner an Wegpunkt Golf an, bevor Sie sich an die Basis wagen. Fordern Sie Luftunterstützung auf die Ziele bei Wegpunkt India an.

LOOKOUT **MISSION 2:** Benutzen Sie am Anfang die Artillerie, um ein paar Gegner zu erledigen. Entfernen Sie sich nicht zu weit von Ihrer Basis, da sie sonst angegriffen wird. Fahren Sie nicht zu Wegpunkt Echo und Foxtrott. Dadurch erreichen Sie das Lager früher.

CATAPULT **MISSION 3:** Wenn Sie die feindliche Artillerie-Basis erreichen, sollten Sie die Bunker auf Phase Line Pistol vernichten und so den Gegner daran hindern, Ihnen in den Rücken zu fallen.

HOME-COMING **MISSION 4:** Halten Sie, nachdem Sie Wegpunkt Bravo passiert haben, auf keinen Fall mehr an. Fahren Sie direkt bis zum letzten Wegpunkt durch.

GOAL LINE **MISSION 5:** Rumpeln Sie in nordwestliche Richtung auf die Erhebungen und bleiben Sie dort. Ignorieren Sie alle anderen Wegpunkte, und lassen Sie sich unter gar keinen Umständen umzingeln.

LONG BOMB **MISSION 6:** Fahren Sie ab Wegpunkt Delta nur sehr vorsichtig weiter. Zerstören Sie die herumstreunenden gegnerischen Einheiten, bevor Sie sich dem eigentlichen Ziel nähern.

LAUNCHPAD **MISSION 7:** Bevor Sie Wegpunkt Bravo erreichen, sollten Sie Artillerieangriffe auf die gegnerischen Streitkräfte im Dorf und auf die beiden benachbarten Bunker anfordern. Sie müssen dann nur noch die verbleibenden Reste »beseitigen«.

STAND OFF **MISSION 8:** Nehmen Sie möglichst schnell die Hügelkette an Wegpunkt Charlie. Falls Sie zu viele Treffer einstecken müssen, lassen Sie sich zurückfallen, und rufen Sie Artillerie zu Hilfe. Vernichten Sie alle Gegner, die Ihnen folgen.

Kampagne 4: Secure Peace

SEARCH AND DESTROY **MISSION 1:** Die Gegner sind allesamt gut eingegraben auf den Hügeln links und rechts des Weges. Bleiben Sie deshalb niemals stehen. Nutzen Sie die Hügel links von Wegpunkt Charlie, um die Feinde besser ins Visier zu bekommen.

VALLEY OF DEATH **MISSION 2:** Erreichen Sie Wegpunkt Alpha so schnell wie möglich, und zerstören Sie die erste Gruppe von Panzern. Dadurch fällt Ihnen niemand mehr in die Flanke. Verschanzen Sie sich auf den Hügeln über Wegpunkt Bravo. Einige gegnerische Einheiten werden Ihnen im Tal auflauern.

BLITZKRIEG **MISSION 3:** Splitten Sie Ihre Gruppe auf und halten Sie die einzelnen Platoons voneinander getrennt, um nicht zuviel Schaden vom gegnerischen Artilleriefeuer zu nehmen. Halten Sie sich links von Wegpunkt Bravo und rufen Sie Luftunterstützung herbei, sobald die gegnerische Basis in Sicht kommt.

CARAVAN **MISSION 4:** Fahren Sie nicht direkt über die Hügel, sondern umgehen Sie sie auf der linken Seite, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten. Fahren Sie dann zu Wegpunkt Charlie und danach direkt zu Golf.

KING OF THE HILL **MISSION 5:** Fahren Sie am Wegpunkt Alpha nach Südosten, und greifen Sie die Gegner von der linken Seite her an. Falls Sie es schaffen, arbeiten Sie sich in ihren Rücken vor. Nähern Sie sich dem Hauptziel von der linken Hügelseite, da Sie so von der feindlichen Artillerie nicht getroffen werden können.

PEACE-KEEPER **MISSION 6:** Besetzen Sie gleich den Hügel rechts von Wegpunkt Alpha. Zerstören Sie von dort aus so viele Panzer und BRDMs, die aus Osten heranrücken, wie möglich, bevor Sie sich den Rest vornehmen.

SPEARHEAD **MISSION 7:** Die Gegner sind alle entlang des Weges eingegraben. Arbeiten Sie sich deshalb sehr langsam vor. Am Wegpunkt Bravo wenden Sie sich nach Süden bis zum Hügel südwestlich der Phase Line Dolphin.

SALVATION **MISSION 8:** Bleiben Sie möglichst in der Nähe der U.N.-Basis. Falls Sie doch mal weiter weg müssen, lassen Sie das Eliminator Platoon nach Nordwesten fahren und Devildog in Richtung Wegpunkt Bravo als Rückendeckung vorrücken. Während der Gegner heranrückt, fordern Sie am besten Artilleriefeuer an.


Die Luftkavallerie eilt zu Hilfe.

Kampagne 5: Thunder Road

CRASH COURSE **MISSION 1:** Nutzen Sie das Terrain östlich von Wegpunkt Charlie als Deckung gegen Beschuß. Beharken Sie die Feinde mit Artilleriefeuer, und fordern Sie Luftunterstützung an.

CAULDRON **MISSION 2:** Unterstützen Sie ohne Verzögerung die Einheiten im Westen. Die feindliche Luftstreitmacht ist sehr stark. Bleiben Sie deshalb so lange wie nur irgendwie möglich in Deckung.

WAGON TRAIN **MISSION 3:** Fahren Sie von Wegpunkt Alpha direkt nach Delta ohne zu stoppen, um so einen Großteil der Gegner zu umgehen. Ignorieren Sie die neutralen Ziele und greifen Sie nur Einheiten an, von denen Sie bereits geortet worden sind.

PICKET FENCE **MISSION 4:** Direkt zu Wegpunkt Bravo fahren und alle gegnerischen Verbände angreifen. Lassen Sie keine Feinde in die Nähe Ihrer Basis gelangen.

SCIMITAR **MISSION 5:** Gehen Sie am Wegpunkt Alpha in den nördlich gelegenen Hügeln in Deckung. Greifen Sie von da den Gegner aus erhöhtem Terrain an.

DOMINO **MISSION 6:** Hier lohnt sich der direkte Weg. Ignorieren Sie neutrale Ziele und arbeiten Sie sich durch den Canyon. Mit schwerem Beschuß müssen sie an den Wegpunkten Alpha, Bravo und Charlie rechnen.

BLOOD-HOUND **MISSION 7:** Wenn Sie Wegpunkt Alpha erreichen, sollten Sie auf die westlichen Hügel tuckern und dann parallel zum vorgegebenen Pfad weiterfahren. So umgehen Sie das heftige Artilleriefeuer.

BIG HONKIN' LAND WAR **MISSION 8:** Arbeiten Sie sich zu den Hügeln südlich von Wegpunkt Alpha vor. Damit gewinnen Sie etwas Deckung gegen die heranrückenden Gegner. Halten Sie sich an den Flanken der gegnerischen Verbände und bleiben Sie in Bewegung. MIC

Tips und Strategien für Apache

Longbow 2


Andie Hollies ist der Chef-designer von Longbow 2.

Mit Tips und Tricks vom Flugsimulationsveteran und Longbow-2-Designer Andy Hollies persönlich sollten Sie den Apache spielend meistern.

Longbow 2 ist eine der komplexesten Hubschrauber-Simulationen. Niemand kennt die Verhaltensweisen der Gegner besser als der Chef-Designer selbst. Wir konnten Andy Hollies einige streng geheime Fakten entlocken.

Vor dem Flug

Das **ZIEL**
TIP 1: Studieren Sie das Briefing vor jedem Start sehr genau. Lesen Sie auch die Rahmenbedingungen. Beurteilen Sie, welcher der vier Einsätze den größten Einfluß auf den Erfolg der gesamten Mission hat, und fliegen Sie diesen selbst.

FLUGROUTE *planen*
TIP 2: Benutzen Sie die Profilanzeige auf dem Kartenbildschirm, um die Bodenerhebungen entlang ihrer Flugroute zu ermitteln. Passen Sie die Wegpunkte an, und meiden Sie dabei Berge und Hügel.

WEGPUNKTE *überprüfen*
TIP 3: Falls Sie Wegpunkte ändern, sollten Sie auf jeden Fall den Probe-Knopf benutzen. So finden Sie heraus, ob alle geplanten Angriffe immer noch richtig getimt und koordiniert sind.

AUFKLÄRUNG
TIP 4: Wenn Aufklärungs-Missionen anstehen, fliegen Sie diese selbst. Es ist sehr wichtig, zu wissen wo sich der Feind aufhält und wohin er sich bewegt. Benutzen Sie die Kiowa. Sie ist zwar schwächer gepanzert und bewaffnet als die Longbow, dafür aber schneller und besser zu manövrieren. Außerdem kann feindliches Radar die Kiowa schwerer wahrnehmen.


Die Kiowa eignet sich besonders für Aufklärungsmissionen.

Während des Fluges

TERRAIN *ausnutzen*
TIP 5: Die Faustregel bei Helikopter-Operationen: Fliegen Sie langsam und tief! Bleiben Sie unter 50 Fuß, um die Entdeckung durch feindliche SAM- und AAA-Stellungen zu vermeiden. Nutzen Sie wann immer möglich das Terrain aus, um sich zu verstecken. Fliegen Sie langsamer als 50 Knoten, wenn Sie sich in feindlichem Territorium befinden. Dadurch bleibt Ihnen mehr Zeit, um auf Bedrohungen zu reagieren.

Ihr **COPILOT**
TIP 6: Achten Sie auf Ihren Copiloten. Er wird Sie über alle Gefahren in der Nähe informieren. Kontrollieren Sie auch den Funkverkehr aller befreundeten Einheiten, um im Notfall einzugreifen.

Andere **TEAMS**
TIP 7: Der Missionserfolg hängt nicht nur von Ihren eigenen, sondern auch von den Resultaten der drei anderen Teams ab. Planen Sie deshalb auch deren Einsätze äußerst sorgfältig.

Ihr **WINGMAN**
TIP 8: Ziehen Sie Nutzen aus Ihrem Wingman. Lassen Sie ihn nach Gegnern spähen und Ziele angreifen, um Ihre eigene Munition zu sparen.

ESKORT-MISSIONEN
TIP 9: Bei Eskort-Missionen haben Sie mit dem Apache die besten Erfolgschancen. Bleiben Sie vom zu beschützenden Helikopter weg. Konzentrieren Sie sich darauf, jede Bedrohung auf der Flugroute möglichst frühzeitig auszuschalten.

Gefährliche **SOLDATEN**
TIP 10: Durchschnittlich trägt einer von vier feindlichen Soldaten einen SAM-Raketenwerfer. Benutzen Sie das TADS, um ihn zu lokalisieren: Vom FCR wird er nicht erkannt. Hüten Sie sich vor Soldaten, die sich in der Nähe von Städten verstecken.

Feindliche **HELIKOPTER**
TIP 11: Wenn Sie von Hubschraubern angegriffen werden, sollten Sie zuerst die Hokums unschädlich machen. Sie verfügen als einzige feindliche Helikopter über Luft-zu-Luft-Raketen. Sollten Sie auf eine Gruppe von Helikoptern treffen, werden diese Sie als Team und von mehreren Seiten angreifen.

Andere **LUFTEINHEITEN**
TIP 12: Feindliche Lufteinheiten sind im Operationsgebiet sehr aktiv. Jets fliegen Luftpatrouillen und Unterstützungsmissionen. Wenn Sie von einem feindlichen Jet erfaßt werden, sollten Sie sich so schnell wie möglich in Bodennähe verstecken.

SAM- *Stellungen*
TIP 13: SAM-Stellungen (z.B. SA-6) verfügen über Such- und Zielerfassungs-Radar. Wenn Sie vom Suchradar erfaßt wurden, wird Ihre Position an das Zielerfassungsradar weitergegeben, das seinerseits die Abschußrampe kontrolliert. Deshalb sollten Sie die Radarfahrzeuge vor den Abschußrampen zerstören. Alleine sind die Rampen hilflos.

BODENFAHRZEUGE
TIP 14: Panzer, APCs und ähnliche Bodenfahrzeuge haben für gewöhnlich ihre eigenen Missionen. Wenn Sie von einem Fahrzeug gesichtet werden, entscheidet die Besatzung, ob Sie eine Bedrohung darstellen. Daraufhin greift sie an, versucht zu fliehen oder verfällt in Panik – und gibt so ein leichtes Ziel ab.

SPIELDYNAMIK
TIP 15: Denken Sie daran, daß die Missionen und die Kampagne dynamisch sind. Sollten Sie eine Mission verlieren, müssen Sie es nicht unbedingt noch einmal versuchen – der Krieg geht weiter. HH

Königlicher Ratgeber

Seven Kingdoms

König werden ist nicht schwer – König bleiben aber sehr: Wir helfen Ihnen beim Reichsgründen.

Gerade haben Sie sich die Krone übergestülpt, da wollen Ihnen auch schon die bösen Nachbarn ans königliche Leder? Wir zeigen Ihnen, wie Sie bei Interactive Magics Seven Kingdoms Truppen, Wirtschaft und Diplomatie in den Griff kriegen und das Spiel gewinnen.

So rollt der Rubel

ROHSTOFFE abbauen

TIP 1: Bauen Sie auf nahen Rohstoffvorkommen schleunigst Minen, bevor der schnelle Nachbar es tut. Wenn keine Ressourcen in der Nähe liegen, müssen Sie sich auf Steuern und Handel konzentrieren.

Auf GÜTER-VIELFALT achten

TIP 2: Vermeiden Sie Überschüsse einzelner Güter in Ihren Märkten. Senden Sie Karawanen aus, die solche Waren verscherbeln, oder schließen Sie Handelsverträge mit anderen Reichen, damit Ihre Partner Güterhalden abbauen. Ihre Konkurrenten stimmen Handelsabkommen um so eher zu, je mehr Waren Sie bereits zu verkaufen haben.

Neue DÖRFER gründen

TIP 3: Mit 60 Einwohnern ist ein Dorf überfüllt. Wenn dieses Limit fast erreicht ist, lassen Sie einen Untertanen eine weitere Siedlung neben der alten errichten und die Hälfte der Bevölkerung ins neue Dorf ziehen.

NEUTRALE Dörfer

TIP 4: Neutrale Siedlungen gleicher Abstammung übernimmt man möglichst mit seinem König. Den sollte man aber nie ohne eine kampfstarke Eskorte losschicken! Generäle verschiedener Rassen bereits früh ausbilden, um die entsprechenden Dörfer leichter übernehmen zu können. Siedlungen mit gemischter Bevölkerung bereiten dagegen meist mehr Schwierigkeiten, als sie letztendlich wert sind.

HANDEL und Allianzen

TIP 5: Handelsverträge schützen auch vor Überraschungsangriffen: Ihr Computer-Handelspartner prüft vor einer Kriegserklärung, ob bereits ein Abkommen besteht. Wenn das der Fall ist, läßt er Sie meist in Frieden – vor allem bei einem großen Handelsvolumen. Der Computergegner verhält sich Ihnen gegenüber auch friedlich, wenn er schon mit anderen Nationen Krieg führt.

Truppen, Training, Generäle

AUSBILDUNG der Soldaten

TIP 6: In manchen Ihrer Forts trainieren die stationierten Truppen schneller. Schicken Sie diese Soldaten zur weiteren Ausbildung ins königliche Fort, wo sie eine gute Eskorte für Ihren Monarchen abgeben. Befördern Sie die Elitekämpfer später zu Generälen. Soldaten werden auch im Kampf erfahrener und sollten deshalb zunächst gegen schwache Gegner eingesetzt werden.



Ihr König ist der ideale Ausbilder.

GENERÄLE richtig einsetzen

TIP 7: Setzen Sie Truppen immer zusammen mit einem General ein: Ein Anführer mit 100% Führungswert verdoppelt die Kampfwerte seiner Untergebenen. Bilden Sie früh Generäle aus, weil später nur noch wenige arbeitslose Anführer in den Gasthäusern ihre Dienste anbieten. Achten Sie darauf, daß Ihre Offiziere die gleiche Stammeszugehörigkeit wie günstig gelegene neutrale Dörfer haben.

In der SCHLACHT

TIP 8: Ihre Armee sollte sich in der Schlacht auf den feindlichen Anführer konzentrieren, da seine Schergen ohne ihn erheblich schlechter kämpfen. Armbrust- und Bogenschützen sind für diese Taktik ideal. Greifen Sie schwächere Gegner möglichst in offenem Gelände an, um sie zu umzingeln. Wenn Sie hingegen von einer zahlenmäßig überlegenen Horde angegriffen werden, nutzen Ihre Soldaten am besten Gebäude, um sich den Rücken freizuhalten.

KRÄFTEVERHÄLTNISSE beachten

TIP 9: Meiden Sie Kämpfe gegen gleich starke Gegner – Ihre Verluste sind sonst unverhältnismäßig höher als bei schwächeren Feinden. Bei aussichtslosen Gefechten empfiehlt sich die Flucht in Richtung eigener Armeen, weil der Gegner die Fliehenden meist verfolgt und somit gegen Ihre verstärkten Trupps antritt. Falls eine Übermacht eines Ihrer Forts attackiert, in dem sich nur schwache Truppen aufhalten, drücken Sie den »Stellung halten«-Knopf, damit Ihre Jungs im Fort bleiben und auf Verstärkung warten.


Vermeiden Sie Kämpfe gegen ebenbürtige Gegner!

ZIVILISTEN angreifen

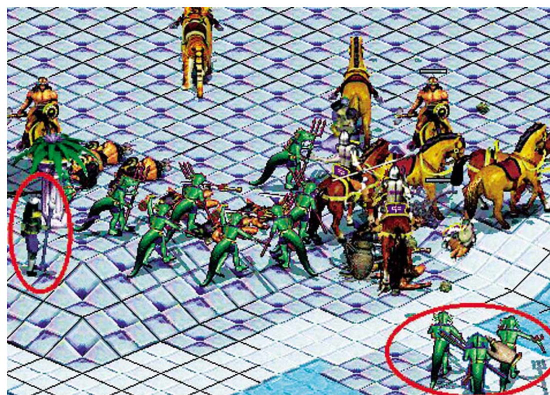
TIP 10: Die Jagd auf gegnerische Zivilisten senkt zwar Ihre Reputation, entzieht der Konkurrenz aber Rekruten, Steuern und Nahrung.

SPIONE sofort exekutieren

TIP 11: Einheiten, die Ihre Befehle mißachten, sind höchstwahrscheinlich Spione und zu exekutieren. Die Hinrichtung eines Generals von der gleichen Rasse wie ein starkes Konkurrenzvolk ist auch eine gute Idee, weil sich dadurch die Moral im mißliebigen Nachbarreich empfindlich senkt. MD

So vernichten Sie Fiesling Balkoth

Lords of Magic



Postieren Sie grundsätzlich die Magier und Schützen hinter der Front – wie hier rot markiert.

Wir geben Tips für Ihren Krieg gegen Widerling Balkoth.

Sierras Fantasy-Strategiespiel Lords of Magic spielt sich locker, ist aber auch auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad herausfordernd.

Heldentyp und Volk

Der **MAGIER**

TIP 1: Entgegen der Anleitung ist der Magier auch zu Beginn die beste Wahl. Mit seinen Angriffszaubern kann er in den ersten Schlachtsekunden bis zu drei Gegner ausschalten. Erstes Ziel sollte der feindliche Magier sein, dann kommen die Fernkämpfer.

Der **DIEB**

TIP 2: Die Diebes-Helden dienen zu Beginn höchstens als zusätzliche Fernkämpfer. Später werden sie allerdings zu sehr mächtigen Charakteren, die zum Beispiel gegnerische Helden kidnappen können.

Der **KÄMPFER**

TIP 3: Der Kämpfer-Held hat in Nahkämpfen die besten Chancen und kann schon mal einen Gegnertrupp alleine ausschalten. Kurz bevor die Schlacht ihren Höhepunkt erreicht, sollte er seine Spezialfähigkeit nutzen und zum »Sammeln« blasen.

NIXEN *für Einsteiger*

TIP 4: Für Einsteiger empfiehlt sich die Wasser-Rasse, da sie sowohl über starke Nah- als auch Fernkämpfer verfügt. Außerdem hat ihre Heimat nur zur Elfen-Region Landverbindung, was gut vor Angriffen schützt. Auf See sind die Nixen schier unschlagbar.

ELFEN *für Fortgeschrittene*

TIP 5: Fortgeschrittene können die Elfen nehmen, die zwar überlegene Bogenschützen sind, im Nahkampf aber fast von selbst umfallen. Deshalb den Gegner mit einigen Soldaten an Engstellen blockieren und von Schützen-Massen niederstrecken lassen.

Heldentyp und Volk

TEMPEL *erobern*

TIP 6: Erobern Sie mit Ihrem Anfangstrupp alle leichten Ziele in der Umgebung (Level 3 oder weniger), ohne Söldner anzuwerben. Erst, wenn Sie mehr als 100 Gold haben, sollten Sie Ihr Heer schlagartig aufstocken. Dann sofort den Tempel erobern und die Söldner in riskanten Kämpfen opfern oder gleich entlassen: Von jetzt an können Sie reguläre Truppen anwerben, die viel weniger Unterhalt kosten.

AUFKLÄRER *losschicken*

TIP 7: Schicken Sie frühzeitig einzelne Aufklärer los. Rekrutieren Sie diese nicht als Söldner, sondern immer als Reguläre – das kostet keine Gefolgsleute.

STADT *ausbauen*

TIP 8: Lassen Sie Ihre Gefolgsleute vor allem im Markt arbeiten (mehr Gold). Freie Gefolgsleute sind Verschwendung: Stellen Sie erst direkt vor dem Ausheben neuer Einheiten die benötigte Anzahl bereit.

Magische **FORSCHUNG**

TIP 9: Sofort nach der Tempelbefreiung einen Magier rekrutieren, der in der Bücherei neue Sprüche erforscht. Zügig Hauptstadt und Zaubergilde upgraden, um einen zweiten Forscher danebenzusetzen (drei sind das Maximum). Das sollte Ihnen die Vorherrschaft im arkanen Rüstungswettlauf sichern.

DÖRFER *umwandeln*

TIP 10: Die neutralen Dörfer schnell einnehmen. Nach der Eroberung haben Sie die Wahl, eines von vier Gebäuden zu bauen. An der Grenze zu Feinden am besten Kasernen wählen (es sei denn, Ihre Rasse verfügt über billige magische Truppen). Ansonsten sollten Sie sich für eine Zauberergilde entscheiden, deren Bücherei Ihre Forschungskapazität erhöht.

Truppen als **AUSGUCK**

TIP 11: Angeschlagene, unerfahrene reguläre Truppen sollten Sie an strategisch günstigen Stellen in Gebäude stecken – als Ausguck. Wichtige Orte wie Goldminen mit einer kleinen Armee sichern. Nutzen Sie das Training in den Gilden: Pro Runde bekommt z.B. jede Schützen-Einheit in einer Diebesgilde kostenlos Erfahrung, und zwar in Abhängigkeit von der Stufe des anwesenden Diebes-Helden.

HELDEN *in der Hauptstadt*

TIP 12: Lassen Sie immer zwei Helden in Ihrer Hauptstadt oder den umliegenden Gilden, um jederzeit Ressourcen tauschen zu können und inaktive Truppen zu trainieren. Droht ein Angriff, können Sie zudem schnell ein Abfangheer ausheben.

KÄMPFE *gut planen*

TIP 13: Geben Sie dank Pausenfunktion in aller Ruhe Ihre Befehle (vor allem auch Angriffszauber!), und halten Sie das Geschehen immer wieder an. Wann immer möglich, mit Zaubersprüchen und Fernwaffen erst die gegnerischen Zauberer, Helden und Fernkämpfer ausschalten, bevor Sie sich um Infanterie und Reiter kümmern.

ENGSTELLEN *blockieren*

Der Computer greift Sie fast immer an, so daß sich Engstellen zu Verteidigungsbollwerken umfunktionieren lassen. Gegen Feinde mit Flächen-Zaubersprüchen hilft nur eines: Noch vor der ersten Kampfsekunde die eigenen Einheiten auseinanderziehen. LA

GameStar im Internet

www.gamestar.de

Der GameStar leuchtet nun auch online. Besuchen Sie uns im Internet und entdecken Sie Ihre Lieblingszeitschrift von einer völlig neuen Seite.



Unveröffentlichte Testberichte erwarten Sie als Special-Feature.

Eine ganze Weile hat unser Webmaster daran gearbeitet – jetzt ist es endlich soweit. GameStar ist seit Erscheinen der Ausgabe 1/98 auch online präsent. Unter **www.gamestar.de** bieten wir Ihnen von nun an ein attraktives Zusatzangebot zum Heft mit einigen Schmankerln, die aus Platzgründen in Papierform nicht möglich sind.

Im Pinboard finden Sie Kontakt zu anderen Lesern.

1. Menüpunkt: Heft

Begrüßt werden Sie von unserem Heftcover. Unter »Heftübersicht« finden Sie einen kompletten Überblick über die Themen aller bislang erschienenen GameStar-Ausgaben. »GameStar CD« bietet das Gleiche für alle Cover-CDs. Zusätzlich dazu können Sie schon mal vorab ein wenig in den wichtigsten Artikeln der aktuellen Ausgabe blättern und Screenshots begutachten. Falls Ihnen die gefallen haben, dürfen Sie Ihrer Begeisterung gern Ausdruck verleihen, indem Sie gleich ein GameStar-Abo bequem online bestellen.

2. Menüpunkt: News

Wenn Sie aktuellste Infos rund um die Spiele- und PC-Branche lesen wollen, die wöchentlich (und bei wichtigen Ereignissen sogar täglich) aktualisiert werden, dann sind Sie hier genau richtig. Gerüchte, Daten und knallharte Fakten rund um Ihr liebstes Hobby versorgen Sie mit Profiwissen. Weiterführende Hyperlinks laden zum Stöbern im WorldWideWeb ein.

GameStar Heft ★ News ★ Pinboard ★ Download ★ Links ★ Charts ★ Team

Was kosten Online-Spiele? Die wichtigsten Programme auf einen Blick.

3. Menüpunkt: Pinboard

Im Pinboard finden Sie Kontakt zu anderen Lesern, tauschen Meinungen aus und holen sich Rat und Tat zu Problemen rund um den PC. Verfassen Sie eigene Nachrichten und posten Sie sie per Mausklick automatisch in unserem Forum. Dabei spielt es keine Rolle, ob es um Hard- oder Softwareprobleme geht, ob Ihnen ein Tip zu einem Spiel fehlt oder ob Sie nur mal ein bißchen klatschen und tratschen möchten. Die am häufigsten gestellten Fragen fassen wir in Zukunft regelmäßig zu FAQs zusammen, damit Sie schnell und übersichtlich Antworten finden.

In den Charts finden Sie unter anderem eine sortierbare Liste aller in GameStar getesteten Spiele.

Welcher Bericht stand nochmal in welchem Heft? Unser Gesamtindex hilft bei der Suche.

4. Menüpunkt: Download

Ergänzend zu den zahlreichen Demos auf der Cover-CD bieten wir Ihnen hier die Möglichkeit, sich brandaktuelle Probeversionen erstklassiger Spiele und Software sofort von unserer Homepage auf Ihre Festplatte zu saugen. Die Welt der aktuellsten Schnupperversionen ist nur einen Mausklick von Ihrem PC entfernt.

5. Menüpunkt: Links

Direkten Zugang zu den Homepages aller bedeutenden Soft- und Hardwarehersteller bieten Ihnen unsere Links: Ein Klick, schon wird die offizielle Internet-Site der jeweiligen Firma geladen. In einer Extra-Rubrik präsentieren wir Ihnen die wichtigsten Onlinespiele und informieren Sie über die tatsächlich damit verbundenen Kosten. Für spezielle Fragen an die jeweiligen Softwareproduzenten hilft Ihnen unsere Hotline-Telefonliste weiter.

6. Menüpunkt: Charts

Sind Sie auf der Suche nach besonders gut oder schlecht bewerteten Spielen? Dann hilft Ihnen unser Test-Index weiter. Besonders nützlich: Lassen Sie sich alle jemals in GameStar bewerteten Spiele alphabetisch oder nach Genres oder Wertung sortiert auflisten. Selbstverständlich finden Sie auch die Genre-Top-20-Listen aus dem Heft. Lesercharts und die Verkaufshitparade runden das Angebot ab.

7. Menüpunkt: Team

Lernen Sie die GameStar-Crew kennen und deren aktuelle Lieblingsspiele. Als ganz besonderes Schmankerl versorgen wir Sie hier mit Artikeln, die aus Platz- und Aktualitätsgründen den Weg ins Heft nicht gefunden haben. Zur Zeit finden Sie die fix und fertig layouteten Testberichte zu Der Industriegigant, Machine Hunter, Wet - The Sexy Empire, Perfect Assassin und Lords of the Realm 2 – SiegePack. MIC

GAMESTAR.DE AUF DER CD

Damit Sie sich auch ohne Internet-Zugang ein Bild von unserem Online-Angebot machen können, finden Sie unsere Homepage diesmal auch auf der Cover-CD. Dabei handelt es sich um einen »Schnappschuß« der Site - selbstverständlich ist die Website online viel aktueller.

Um die Seiten betrachten zu können, müssen Sie einen Internet-Browser installiert haben. Sollten Sie den noch nicht haben, brauchen Sie trotzdem nicht auf die digitale Heimat vom Raumschiff GameStar zu verzichten. Denn unter dem Menüpunkt DIVERSES finden Sie auf der CD den Microsoft Internet Explorer. Laden Sie die Homepage mit einem Klick auf den START-Button aus DIVERSES heraus. Dabei können Sie die volle Bandbreite unseres Internet-Auftritts genießen, lediglich der Download der Demoversionen und die Links zu den Herstellern funktionieren ohne Modem und Onlinezugang natürlich nicht.

Sollten Sie Probleme beim Lesen unserer bislang unveröffentlichten Artikel haben (die finden Sie unter TEAM/SPECIAL FEATURE) müssen Sie zuvor den Acrobat Reader (der befindet sich auf der CD ebenfalls unter DIVERSES) installieren.

Sagen Sie uns, wie wir noch besser werden können

Leserbriefe

Viele Leser haben uns ihre Meinung zum Wegfall der Vollversion zugunsten eines günstigen Preises und mehr Platz auf der CD geschrieben. Fast alle fanden es schade, zeigten aber Verständnis. Einige waren allerdings ziemlich ungehalten ...

Keine Vollversionen mehr

Ich mußte im Editorial des GameStar 1/98 lesen, daß es ab sofort keine Vollversionen in den Heften mehr geben wird. Das sind ja Bauernfängermethoden wie im tiefsten Mittelalter! Da werden in den ersten Heften super Vollversionen zum Anlocken gebracht, und wenn dann genügend Abonnenten angebissen haben, wird das Ganze einfach eingestellt. *Robert Breu*

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München
Email: brief@gamestar.de
Webseite: www.gamestar.de

WennSie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, so benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die Email-Adresse: tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere Ausgaben des GameStar nachbestellen.

Die Streichung der Vollversion finde ich nicht so gut. Da ich glaube, daß diese für so manchen Leser einen Kaufanreiz darstellt, sind bestimmt ein oder zwei Mark Mehrpreis kein Grund, das Magazin nicht mehr zu kaufen. *Chris Czerny*

Nachdem ich mich zum ersten Abo meines Lebens überwunden hatte, werde ich jetzt dermaßen enttäuscht, daß Ihr die Vollversion komplett streichen wollt! Ich bin sogar ernsthaft sauer! Wenn ich Demos haben will, kann ich mir andere Spielehefte kaufen. Ich habe überhaupt nichts dagegen, wenn Ihr diese !@#$%-Demos weglaßt. Dann packt lieber wieder den Pearl-Katalog rein. *Oliver Japes*

War klar, daß Ihr nicht so lange mit Vollversionen weiterhin so billig sein konntet. Ich habe auch kein Interesse, jeden Monat eine neue Vollversion zu haben. Selbst 7,90 DM ist noch enorm billig. Schon jetzt freue ich mich auf die nächste Ausgabe, dann ist endlich Ruhe mit den Vollversionen: Mehr Demos, mehr Updates, mehr Lesersoftware. *Marco Wald*

Der Verzicht auf Vollversionen ist nur angemessen, da sonst der erstklassige Heftpreis flöten gehen würde und interessante Demos weggelassen werden müßten. Ich stimme Eurer Entscheidung vollkommen zu, auch wenn's natürlich schade ist. Anyway, Euer Heft ist ausgezeichnet: mit Infos gefüttert, Tips zum Heraustrennen, übersichtlicher Inhalt, exzellente CD, High-Quality-Screenshots, neueste Hardware... Weiter so! *Christian Schurakowski*

Nun habt Ihr ja die Katze aus dem Sack gelassen: 7,90 DM und keine Vollversion mehr! Beifall ... und dann noch dieser (Entschuldigung) Schwachsinn, daß es nur zu unserem Besten ist! Für wie blöd haltet Ihr Eure Leser überhaupt? Ich finde Eure Aufmachung und den Inhalt immer noch gut, aber die Vollversion hat Euch von anderen PC-Zeitschriften abgehoben. *Thomas Rombach*

Da ich die meisten Vollversionen eh schon kannte, finde ich es sehr gut, daß keine Vollversion mehr kommt, und dafür jede Menge Demos, Exklusivdemos sowie Videos und so weiter. *Jens Beuse*

GameStar Wir halten weder unsere Leser für dumm, noch betreiben wir Bauernfängerei. Wir haben immer deutlich gesagt, daß der Einführungspreis nicht auf Dauer zu halten sein wird. Erst zur Ausgabe 01/98 fiel die Entscheidung zugunsten des jetzigen Preises, auf Kosten der Vollversion. Diese Entscheidung hat übrigens nicht die GameStar-Redaktion getroffen, sondern unser Verlag – und der will trotz des großen Seitenumfangs, der sehr guten Papierqualität, der teuren CD-ROM und vielen anderen »Kleinigkeiten« auch irgendwann mal ein paar Mark mit GameStar verdienen.

Der günstige Preis sowie der größere Platz für Demos, Videos, Patches und Treiber sind echte Vorteile. Auf Dauer wäre die Qualität der Vollversionen kaum zu halten gewesen, da es nicht unbegrenzt viele Softwareperlen gibt, die erstens gut und zweitens klein genug sind. Bevor wir unseren Lesern alte Langweiler andrehen müssen, die man nicht mal geschenkt haben möchte, verzichten wir lieber ganz auf die Vollversionen und liefern verstärkt Demos und Videos zu neuen Spielen. Es tut uns leid, wenn sich einzelne Leser von uns getäuscht fühlen – dies lag nicht in unserer Absicht.

Wizardry 7

Verständlich, daß Ihr die Vollversion streicht. Ich würde aber gerne die Rollenspiel-Referenz Wizardry 7 testen, die man nicht mehr im Handel bekommt (die Gold-Version soll ja verschlimmbessert sein?). Solch ein altes Spiel müßte doch recht günstig zu lizenzieren sein? Und ist es so schwer, die passende CD-Hülle zu liefern? *Nils Oppermann*

GameStar Wizardry 7 Gold hat gegenüber der Urfassung nur wenige Verbesserungen: 256 Farben statt 16, was man aber kaum sieht, sowie jederzeit aufrufbare Karten und Tips. Schlechter ist es aber auch nicht, so daß sich die Wartezeit bis zum geplanten achten Teil damit durchaus angenehm verkürzen läßt. Zum Thema CD-Cover: Es gibt bei den Jewel-cases (so heißen die Hüllen im Fachjargon) kleine Designunterschiede. Die von uns gewählten Abmessungen stellen den besten Kompromiß dar. Wenn's gar zu sehr flattert, dann nimm doch einfach etwas Tesafilm zu Hilfe.

Kritische Wertungen

92 Prozent für Monkey Island 3? Ich habe Teil 1 und 2 damals geliebt, aber Teil 3 ist mit seiner Comicgrafik wohl Geschmackssache. Ihr seid immer noch qualitativ die Besten, aber bitte bleibt bei Euren Wertungen hart – sonst werdet Ihr unglaubwürdig. Und sorgt dafür, daß Ihr bei Euren Hardwareanforderungs-Angaben genau bleibt. Ihr habt den genialen Hardware-Kasten, also nutzt ihn auch! *David Gutschmidt*

GameStar Wir haben keinesfalls vor, unser strenges Wertungssystem zu verwässern. Wir werden aber auch einen Teufel tun und künstlich schlechter werten, nur um uns als überkritisch zu präsentieren. In den letzten Monaten sind extrem viele gute Spiele erschienen, also gab es auch viele gute bis sehr gute Bewertungen. Hinter unserer Monkey-Island-Einschätzung stehen wir felsenfest: Kein anderes Programm hat in letzter Zeit so einhellig die ganze Redaktion begeistert und zum Lachen gebracht. Deine Meinung zur Grafik ist nachvollziehbar, doch auch die größten Zweifler unter uns hatten die komischen Cartoon-Kumulus-Wölkchen schon nach wenigen Spielminuten vergessen.

Online gewünscht

Ich wollte nur mal loswerden, wieviel Freude ich immer mit Eurer Zeitschrift habe. Endlich mal ein Spieleheft, das übersichtlich und gut strukturiert ist, das eine hochwertige CD-ROM dazugibt, wobei ich besonders die Patches wertvoll finde. Und Ihr schreibt auch wunderbar pfiffig. Wünschenswert wäre nur eine Online-Rubrik, mit entsprechenden Spiele-Sites et cetera. *Dominik Orth*

GameStar Vielen Dank für das Lob. In Sachen Online ist schon in diesem Heft eine Doppelseite, die unseren Online-Landeplatz GameStar.de beschreibt. Außerdem befindet sich auf der CD die komplette WebSite, so daß sich auch Leser ohne Modem ein Bild von unseren Internet-Aktivitäten machen können. Ob wir in Zukunft den Bereich Online auch im Heft ausbauen, liegt in Deinen Händen und in denen aller Leser: Schreibt uns, wenn Ihr mehr wollt!

Abo-Auslieferung

Eure Zeitung ist die beste Spielezeitschrift, die es derzeit gibt! Das fantastische Layout hat mich in seinen Bann gezogen, so daß ich jetzt auch das Abo habe! (An dieser Stelle auch vielen Dank von meinem Freund für die Prämie Starfleet Academy). Doch eines stört mich an Eurem Abo: Bei anderen Heften bekam ich das Heft im Abo eine Woche früher, als ich es am Kiosk kaufen konnte. Könntet Ihr nicht auch einen Vorteil für die »sicheren Kunden« einbauen? Und wie habt Ihr es eigentlich geschafft, so einen Traumjob zu bekommen? *Martin Buck*

GameStar Unser Abo müßte einige Tage vor dem Kiosk-Erscheinungstermin bei Dir sein – wahrscheinlich war das nur eine einmalige Verzögerung beim ersten Mal. Deine Frage nach dem Werdegang eines Spieletesters läßt sich nicht mit einem einfachen »Habe Strategiespiele in Stuttgart studiert und danach mein Action-Diplom in Heidelberg gemacht« beantworten. Jeder GameStar-Redakteur hat seine ganz persönliche Story (Jörg behauptet immer, eines Tages nach München gelockt und dann samt Spiele-PC und ein paar Nahrungsmitteln in einen dunklen Raum eingesperrt worden zu sein). Eine Gemeinsamkeit haben wir: Wir waren (und sind) alle fanatische Computerspieler, die irgendwann mal den Mut gefaßt haben, sich bei einer Spielezeitschrift zu bewerben.

Weitere Leser-Statements lesen Sie auf www.gamestar.de, die Sie auch auf unserer diesmaligen CD finden.

Mitmachen und Meinung sagen

Gewinnen mit GameStar

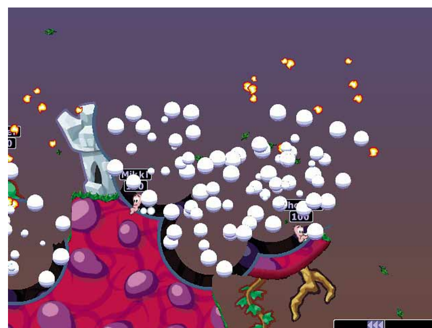
Wir möchten Ihre Meinung wissen! Alle ausgefüllten Mitmachkarten (siehe rechts) nehmen automatisch an der Verlosung der folgenden Preise im Wert von über 12.000 Mark teil.

Einsendeschluß ist der 31. Januar 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

JAZZ MULTIMEDIA

Mehrere 2D/3D-Kombikarten stiftet Jazz Multimedia: **3** mal die **Adrenaline Rush** (je 400 Mark) mit gigantischen 6 MByte RAM und, dank Voodoo-Rush-Chip, 3Dfx-Kompatibilität. Dazu kommt **5** mal die brandneue **Outlaw-3D-Karte**, die auf den Rendition Vérité 2200 aufbaut und 4 MByte RAM auf dem Buckel trägt (Wert: je 300 Mark). Die Gewinner der Outlaw können auswählen, ob sie die normale oder (als Pentium-II-Besitzer) die pfeilschnelle AGP-Variante haben möchten. Gesamtwert der Karten: **ca. 2.700 Mark.**



MICROPROSE

Die Würmer sind los! Für alte und neue Fans hat Microprose **20 Worms-Pakete** parat. Enthalten ist neben dem Spiel **Worms 2** eine große Box mit **Worms-T-Shirt**, **Worms-Duschgel** und **Worms-(ähem)-Gummiartikeln**. Der Gesamtwert der Worms-Pakete: **ca. 2.200 Mark.**

MIRO



Von Miro gibt es **3** mal die Referenz-3D-Karte **Miro Hiscore 3D** (Wert: 350 Mark) zu gewinnen. Die 3Dfx-Karte hat 4 MByte-Texturspeicher und einen Video-Ausgang, an den sich ein Fernseher anschließen läßt. Außerdem verlosen wir **3** mal die **Miro Magic Premium** (je 400 Mark). Diese extrem schnelle 2D/3D-Kombikarte basiert auf dem Riva-128-Chip und bietet Video-Ein- und Ausgänge. Gesamtwert: **ca. 2.200 Mark.**



IIYAMA

Die Monitor-Gurus von Iiyama steuern diesen Monat **2** mal den **Vision Master Pro 18 MT-9017T** bei. Der 17-Zöller (Wert: 1.300 Mark) gehört zu den besten seiner Klasse und ist ein optimaler Monitor für PC-Spieler. Dank Diamondtron-Bildröhre und 92 kHz Horizontalfrequenz kann er auch die hohen Auflösungen moderner Grafikkarten in überzeugender Qualität darstellen. Der Wert der beiden Monitore: **ca. 2.600 Mark.**



LABTEC

Da werden Ihre Ohren Augen machen: Von Labtec kommen **10 Satelliten-Subwoofer-Systeme LCS-2420** (je 150 Mark). Die Boxen lassen sich am Monitor befestigen und warten mit dynamischer Lautstärkekompression auf. Der Gesamtwert beträgt **ca. 1.500 Mark.**



Ohne 3D-Karte kommen PC-Spieler 1998 nicht mehr aus

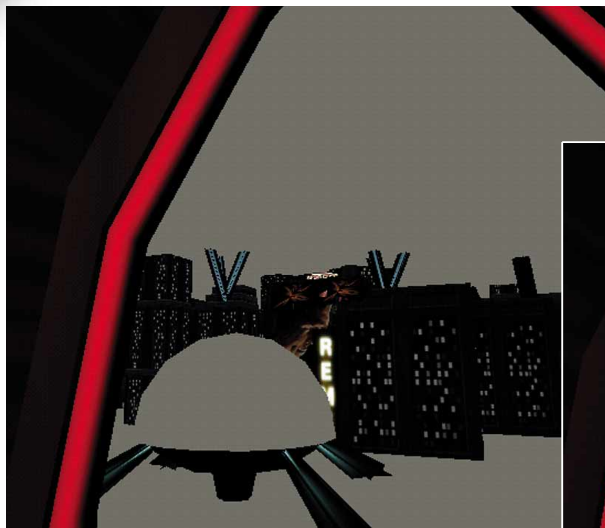
3D in voller Fahrt

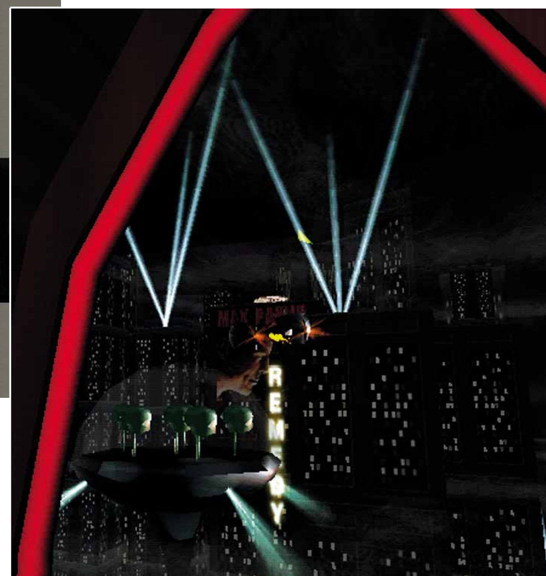
Wer jetzt nicht aufsteigt, hat den Zug verpaßt: 3D-Beschleuniger sind längst über den Status des Geheimtips hinaus. Wir verraten, welche Karten zur Zeit top sind und welches Modell für Sie in Frage kommt.

Ohne 3D-Karte machen PC-Spiele kaum noch Spaß. Diese gewagte Aussage relativiert sich, wenn man die Neuerscheinungen der letzten Monate etwas genauer unter die Lupe nimmt. Zum einen steigt die Zahl derjenigen Spitzenspiele, bei denen ohne 3D-Beschleuniger der Bildschirm komplett dunkel bleibt. Noch vor einem halben Jahr wäre es für Titel wie F1 Racing Simulation oder Turok undenkbar gewesen, ausschließlich Besitzer leistungsstarker Beschleunigerkarten zu bedienen: Sie hätten sich wegen der noch zu kleinen Zielgruppe einfach nicht oft genug verkauft. Doch die Zeiten ändern sich. Besonders deutlich merkt man das an Programmen, die sowohl in einer reinen Software- als auch in einer hardwareunterstützten Version vorliegen. Der Unterschied ist – beispielsweise bei Wing Commander Prophecy, Longbow2 oder Tomb Raider 2 – inzwischen meist so groß, daß man nach einem Blick auf die 3Dfx-Variante freiwillig nicht mehr zur unbeschleunigten Version zurückkehrt. Eine Ausnahme bildet noch das hauptsächlich auf 2D-Isometriegrafik aufbauende Nummer-1-Genre Strategie. Doch wie Myth und Uprising zeigen, geht auch hier der Trend ganz klar Richtung 3D und Kartenunterstützung.

Das Geheimnis der 3D-Karten

Was macht nun ein 3D-Spezialist in den Tiefen des Tower-Gehäuses überhaupt? Prinzipiell hat er zwei Aufgaben: Spiele





So wie in diesem Benchmark (Final Reality) wird es in Zukunft immer häufiger aussehen: Den vollen Grafikgenuß (rechts) bekommen Sie nur mit einer schnellen 3D-Karte, während die Softwareversion (oben) auf alle Effekte verzichten muß und deshalb äußerst häßlich ist.

sollen mit seiner Hilfe erstens gesteigerte Grafikpracht mit allerlei Effekten bieten und zweitens dennoch flüssiger laufen als die Normalversion. Erreicht wird dies durch Spezialchips auf den Boards, die dem Hauptprozessor viel Rechenarbeit abnehmen. Der wurde ursprünglich für ganz andere Zwecke als die Berechnung und Erstellung aufwendiger Szenen in dreidimensionaler Form konzipiert; kein Wunder, daß selbst Hochleistungs-CPUs bei komplexen, aus vielen Polygonen und detaillierten Texturen bestehenden 3D-Welten schnell in die Knie gehen. Deren Berechnung erfolgt pro Szene (Bild) in drei Stufen: Zuerst wird im Geometrie-Setup die momentane Lage der Objekte im Raum ermittelt. Das übernimmt die dafür gut geeignete Fließkommaeinheit des Hauptprozessors, auch wenn eine leistungsfähige 3D-Karte im Rechner steckt. Die Daten werden nun mittels des Triangle-Setups in die nötigen Parameter umgerechnet, um daraus das Szenario mit allen Polygonen zu errechnen. Dies beherrschen inzwischen (außer den Voodoo-Chipsätzen) praktisch alle aktuellen Beschleuniger. Zum Schluß erfolgt das arbeitsintensive Rendern, indem die Oberflächen mit Texturen belegt und Effekte wie Fogging oder Lens Flares zugefügt werden. Die fertige Szene wird wieder dem Hauptprozessor übergeben, der daraufhin die Veränderungen zum nächsten Bild berechnet (also aller Koordinaten inklusive des Z-Bufferings).

Große Auswahl, kleine Preise

Das Angebot an 3D-Karten wirkt auf den ersten Blick unüberschaubar. Die mehrere Dutzend Modelle verteilen sich aber größtenteils auf einige wenige wichtige Chipsätze und sind inzwischen fast durchweg für unter 400 Mark zu haben. Vergessen Sie bitte alles, was sich vom einstigen Marktführer S3 noch auf den Preislisten finden läßt. Der Virge-Chip ist in allen seinen Abwandlungen eine im 3D-Bereich unbrauchbare Modellreihe. Er taugt höchstens noch als 2D-Untersatz für Karten mit dem Voodoo-Graphics-Chip von 3Dfx. Dieser ist aufgrund seiner exzellenten Leistungen zu einer Art Standard avanciert und wird von den Spielefirmen bevorzugt unterstützt. Die Konkurrenz in Form von NECs Power VR, nVidias Riva 128, Renditions V2x00, 3Dlabs' Permedia 2 und dem Rage Pro von Ati kann zwar inzwischen auf ähnliche Leistungsdaten verweisen, hatte aber bislang mit der eher bescheidenen Palette an speziell angepaßten Spielen zu kämpfen. Erst mit der in DirectX 5.0 enthaltenen neuesten, deutlich besseren Version von Direct3D ändert sich dieser Zustand langsam.

Wegweiser durchs 3D-Dickicht

Auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen den richtigen Weg im zunehmenden Dickicht der 3D-Karten weisen. Welcher Grafikprozessor was zu leisten vermag und auf welchen Karten er zu finden ist, sagt Ihnen der Chip-Ratgeber. Damit sollte es kein Problem mehr sein, das für Sie passende Board zu finden. Doch was nützt der beste Beschleuniger, wenn die wichtigen Spiele ihn ignorieren? Unsere große Tabelle zeigt, welche 3D-Hardware-Unterstützung 25 aktuelle Topspiele bieten und wie gut sie mit welchem Chipsatz zusammenarbeiten. Natürlich dürfen auch Einzeltests der neuesten Grafikkarten-Modelle nicht fehlen. Außerdem werfen wir einen ersten Blick auf den zukünftigen Star am Beschleunigerhimmel, den Voodoo 2 von 3Dfx Interactive. MG

Alle aktuellen 3D-Chips auf einen Blick

Schnelle Brüter

Knapp ein Dutzend Grafikchips wirbt auf diversen Karten um die Gunst des spielfreudigen Käufers. Wir nennen Ihnen ihre Stärken und Schwächen.

Gut zehn verschiedene Chips sind zur Zeit auf 3D-Karten zu finden.Wir führen im folgenden alle aktuellen 3D-Chips mit ihren Stärken und Schwächen auf. Auslaufmodelle wie der Rendition Vérité 1000 oder Prozessoren, die das Anhängsel 3D eigentlich nicht verdienen (Virge S3) bleiben außen vor. Neben jeder Chip-Abbildung sehen Sie, auf welchen Karten der Rechenknecht seine Arbeit tut.

3Dfx Voodoo Graphics



Enthalten in:
- Diamond Monster 3D
- Orchid Righteous 3D
- Gi Maxi Gamer 3D
- Miro HiScore 3D
- Typhoon 3D Max

Sozusagen der Altmeister unter den 3D-Chips. Obwohl schon über ein Jahr auf dem Markt, gehört der Voodoo immer noch zu den schnellsten Grafikbeschleunigern und ist in der Kombination Geschwindigkeit, 3D-Qualität und Spieleunterstützung einzigartig. Seine Stärken spielt er relativ unabhängig vom Prozessor aus und ist deshalb auch für Besitzer eines P90 interessant. Der inzwischen auf zahlreichen Add-on-Boards zu findende Chipsatz bietet mit seiner Glide-API eine leicht zu programmierende und dennoch leistungsstarke Schnittstelle an. Sämtliche in derzeitigen 3D-Spielen vorkommenden Effekte wie Fogging, Alpha Blending oder bi- und trilineares Texturfiltering beherrscht der Voodoo in perfekter Qualität. Eine der ganz wenigen Schwächen ist wegen des auf 2 MByte beschränkten Bildspeichers die Höchstauflösung von 640 mal 480 Bildpunkten mit Z-Buffer und 800 mal 600 Punkten ohne. Außerdem benötigen Karten mit dem Voodoo-Chip einen zusätzlichen PCI-Steckplatz.

3Dfx Voodoo Rush



Enthalten in:
- Hercules Stingray 128/3D
- Jazz Adrenaline Rush 3D

Eine leicht abgewandelte Version des Voodoo-Graphics-Chipsatzes, die schon für einige Aufregung sorgte. Der Voodoo Rush wurde für 2D/3D-Kombikarten entwickelt, ohne allerdings die 2D-Funktionen selbst zur Verfügung zu stellen. Dafür ist ein Chip von Alliance zuständig, der mit seiner schwachen Leistung für ein mäßiges Image und eine nur geringe Verbreitung von Rush-Boards sorgte. Außerdem zeigte sich der Rush entgegen 3Dfx´ eigenen Aussagen dem Voodoo-Graphics-Bruder in der Performance recht deutlich unterlegen. Er gehört aber dennoch zu den leistungsfähigeren 3D-Beschleunigern und kann mit seinem mannigfaltigen Angebot an Schnittstellen (Glide, Direct3D, OpenGL) auf ein sehr breitgefächertes Spieleangebot verweisen.

3Dlabs Permedia 2



Enthalten in:
- Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme
- Diamond Fire GL 1000 Pro
- Elsa Winner 2000 Office
- Hercules Dynamite 3D/GL

Der Permedia-2-Chipsatz wurde ursprünglich für den OpenGL-Einsatz unter Windows NT konzipiert. Rundum zufriedenstellende Leistungen unter DOS und Windows 95 bescherten ihm jedoch auch in Spielerkreisen bald einige Aufmerksamkeit. Allerdings bietet er keine eigene API wie etwa Glide von 3Dfx, sondern beschränkt sich auf Direct3D und OpenGL. Der Chip ist zwar schnell, allerdings schmälert die nicht immer sonderlich gute Bildqualität das Vergnügen. Bilineares Filtering, Nebeleffekte und Dithering beherrscht der Permedia 2 nur mittelmäßig, Alpha Blending mit den derzeitigen Treibern entgegen den Aussagen von 3Dlabs anscheinend gar nicht. Für Nur-Spieler stellt der Chip nicht die erste Wahl dar. Er ist jedoch all denjenigen zu empfehlen, die eine gute Grafikkarte für jeden Zweck suchen. Außerdem ist er bereits als AGP-Version zu haben.

Ati Rage Pro



Enthalten in:
- Ati Xpert@Play
- Ati Xpert@Work

Der Rage-Pro-Chip kommt auf den hauseigenen, fast baugleichen Xpert@Work und Xpert@Play zum Einsatz und bietet ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für um die 400 Mark bekommen Sie mit 8 MByte SGRAM bestückte Rage-Pro-Karten, 4-MByte-Modelle sind bereits für unter 300 Mark zu haben, beide Varianten auf Wunsch auch als AGP-Version. Unter Direct3D zeigt der Chip gute Leistungen, wenngleich das Filtering teilweise recht schwach ausfällt. Dafür bietet er alle wichtigen Effekte (einschließlich Alpha Blending und trilinearem Filtering) und kommt auf eine ordentliche Framerate. Ähnlich dem Riva128 hängt viel von der Geschwindigkeit des Hauptprozessors ab: Richtig in Fahrt kommt der Rage Pro erst auf Pentium-II-Systemen. Leider ist er momentan der einzige hochwertige 3D-Chip, der ohne OpenGL-Treiber für Windows 95 auskommen muß. Laut Ati sind diese jedoch in Vorbereitung.

Matrox MGA-1164SG



Enthalten in:
- Matrox Mystique 220

Der auf allen Mystique-Modellen eingesetzte MGA-1164SG gehört zu den 3D-Pionieren. Bereits im Herbst 1996 beschleunigte er Spiele durchaus zufriedenstellend. Als 3D-Chip spielt er jedoch heute keine Rolle mehr. Die Performance unter Direct3D ist im Vergleich zur Konkurrenz schwach; außerdem beherrscht er nicht mal elementare Features wie bilineares Texturfiltering oder Fogging. Daß der Name Mystique überhaupt noch eine Rolle spielt, liegt an den hervorragenden DOS- und 2D-Windows-Leistungen. Mit einem 220-MHz-RAMDAC und SGRAM-Speicherunterstützung ist der MGA-1164SG hier immer noch voll auf der Höhe der Zeit.

nVidia Riva128



Enthalten in:
- Asus 3Dexplorer
- Diamond Viper V330
- Elsa Victory Erazor
- Miro Magic Premium
- STB Velocity 128

Nicht zuletzt wegen des Testsieges im GameStar 10/97 erregte der Riva128 unter den in letzter Zeit erschienenen 3D-Chips am meisten Aufsehen. Der Riva 128 ist der momentan schnellste Direct3D-Chip auf dem Markt, und läßt seine Verfolger größtenteils weit hinter sich. Die Leistung des Chips ist relativ stark vom verwendeten Prozessor abhängig; auf einem P166 »nur« den 3Dfx-Karten gleichwertig, kann auf einem PII mit 300 MHz dem nVidia-Chip niemand mehr das Wasser reichen. Er besitzt allerdings keine eigene API und ist damit auf die – zum Glück stark wachsende – Anzahl an Direct3D-Titeln angewiesen. Immerhin gibt es seit kurzem Beta-Treiber für OpenGL unter Windows 95. Überragende DOS-Performance und gute 2D-Windows-Leistungen komplettieren die überzeugenden Qualitäten. Nachteile hat er nur wenige: Die Speicherbestückung von Riva128-Boards ist auf 4 MByte SGRAM beschränkt. Außerdem hinkt die 3D-Qualität mit fehlendem trilinearen Filtering und nur durchschnittlichem Fogging der Geschwindigkeit etwas hinterher.

NEC PowerVR



Enthalten in:
- Matrox m3D
- VideoLogic Apocalypse 3Dx
- VideoLogic Apocalypse 5D

Neben dem Voodoo von 3Dfx ist der PowerVR (eine Gemeinschaftsentwicklung von NEC und VideoLogic) der einzige auf Add-on-Boards zu findende Chip. Er kann aber auch ohne Veränderungen auf Kombikarten wie der Apocalypse 5D von VideoLogic eingesetzt werden. Sein eigenwilliges Konzept, Polygonkoordinaten über die Schnittpunkte von Ebenen, sogenannter Infinite Planes, zu berechnen, macht ihn für Direct3D nur begrenzt tauglich. Der Chip setzt voll auf das eigene, PowerSGL genannte API. Dafür speziell angepaßte Spiele machen einen famosen Qualitätseindruck bei sehr guten Bildwiederholraten. Der Chip kommuniziert auf Add-on-Boards über den PCI-Bus mit der 2D-Karte und benutzt auch deren Bildspeicher, weshalb sämtliche 4 MByte SGRAM für große, hochauflösende Texturen verwendet werden können. Allerdings ist die PowerSGL-Schnittstelle sehr schwer zu programmieren, weshalb erst seit ein paar Wochen eine vernünftige Anzahl von Spielen (ca. 20 bis 30 Stück) für den PowerVR bereitsteht.

Number Nine Ticket 2 Ride



Enthalten in:
- Number Nine Revolution 3D

Der Ticket 2 Ride ist ein sehr teurer 3D-Chip. Mit bis zu 16 MByte des superschnellen WRAM liegen seine Stärken dennoch eher im 2D-Bereich; unter True Color ist der Ticket 2 Ride der wohl schnellste Chip überhaupt. Die 3D-Qualitäten sind hingegen gerade noch ausreichend. Er beherrscht kein Alpha-Blending und liegt eher im unteren Bereich der Geschwindigkeitsskala. Mit etwa 450 Mark für die Revolution 3D in der 4-MByte-Version ist der Ticket 2 Ride sicher kein überzeugendes Angebot für Spieler. Allerdings wird es demnächst eine leicht abgespeckte, auf das billigere SGRAM ausgerichtete 300-Mark-Version geben.

Rendition Vérité 2100



Enthalten in:
- Diamond Stealth II S220

Erst vor kurzem feierte die Nachfolgegeneration des mäßig erfolgreichen V1000 auf der Diamond Stealth II ihren Einstand. Durch die Beschränkung auf einen 170-MHz-RAMDAC und 4 MByte unterstützten Videospeicher ist der V2100 für sehr wenig Geld zu haben und wird daher vor allem in preisgünstigen Komplettsystemen zu finden sein. Auf Leistung muß man trotzdem nicht verzichten. Im 3D-Bereich überzeugt der Vérité vor allem mit seiner bestechenden Bildqualität. Die Geschwindigkeit ist unter Direct3D gut, kommt aber nicht an den Nvidia-Chip heran. DOS und 2D-Anwendungen zählen allerdings nicht zu den Stärken des Rendition-Chips. Rendition gehört zu den wenigen Herstellern mit einem eigenen API. Die RRedline genannte Schnittstelle sorgt bei entsprechenden Titeln für ungebremsten Spielfluß. Leider wird sie aber eher spärlich unterstützt. Seit kurzem gibt es auch OpenGL-Treiber unter Windows 95 für den Vérité 2100.

Rendition Vérité 2200

Enthalten in:
- Hercules Thriller 3D (in Entwicklung)
- Jazz Outlaw 3D (in Entwicklung)

Der Vérité 2200 entspricht im wesentlichen dem Kollegen HV 2100, kann aber bis zu 8 MByte SGRAM ansprechen und besitzt einen 220-MHz-RAMDAC für höhere Bildwiederholraten. Momentan ist noch keine Grafikkarte mit dem Vérité 2200 im Handel erhältlich; die 3D-Performance dürfte jedoch knapp über der des V2100 liegen. MG

18 Grafikkarten im Kurztest

3D-Spielkarten

Bei der Schwemme an 3D-Beschleunigern fällt es immer schwerer, Nieten und Perlen auseinanderzuhalten. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Modelle mit allen wesentlichen Fakten vor.

GameStar-Leser der ersten Stunde wissen es sicherlich: Bereits in Heft 10/97 brachten wir einen großen 3D-Karten-Schwerpunkt mit den damals wichtigsten Modellen im Test. Nur vier Monate später sieht es auf dem Markt schon wieder etwas anders aus. Viele neue Modelle – hauptsächlich mit Permedia 2 und Riva-128 als Grafikchip – sind erschienen, veraltete Karten mit dem langsamen Virge-Chipsatz von S3 endgültig von der Bildfläche verschwunden. Zeit also für eine aktuelle Bestandaufnahme aller relevanten 3D-Beschleuniger. Natürlich sind viele Karten noch die gleichen wie vor vier Monaten. Aufmerksame Beobachter werden bemerken, daß die Noten bei manchen Boards sich trotzdem geändert haben. So haben wir die Bewertungen für die Matrox Mystique, Number Nine Revolution 3D, Ati Xpert@Play und die Diamond Fire GL 1000 Pro nach unten korrigiert. Sie mußten den gesteigerten Anforderungen aufwendiger Direct3D-Titel Tribut zollen, die diese Karten teilweise in die Knie zwingen. Über eine Aufwertung dürfen sich hingegen die beiden PowerVR-Modelle freuen. Sie litten noch bis vor kurzem unter der argen Software-Knappheit. In den letzten Monaten hat sich die Situation aber stark gebessert, so daß die sehr guten technischen Fähigkeiten der Karten nun vermehrt zum Tragen kommen. Im März wird's wieder spannend: Dann werden wohl die 3Dfx-Karten mit dem neuen Voodoo-2-Chipsatz ein weiteres Mal den Maßstab darstellen. MG

Miro HiScore 3D



Die Miro HiScore verwendet den Voodoo-Graphics-Chipsatz von 3Dfx. Allerdings besitzt sie als momentan einziges 3Dfx-Board 4 MByte Texturspeicher. Dadurch steigt die Performance bei den – noch sehr wenigen – Programmen, die das ausnutzen. Als einzige 3Dfx-Karte bietet die Miro einen TV-Ausgang. In allen Spielen erreicht die HiScore 3Dfx-übliche Spitzenwerte, die selten unter 20 Frames/s sinken. Wenn eine gute Kombikarte im System steckt, die bei Direct3D-Spielen besser ist, kann man die HiScore mit einem einfachen Mausklick deaktivieren.

Typ: 3D-Zusatzkarte
Preis: ca. 350 Mark

Pro	Kontra
• 4 MByte Texturspeicher • 3D-Performance • TV-Ausgang	• spezielle Treiber für Benutzung des TV-Ausgangs notwendig

Fazit: Der Spitzenreiter unter den 3Dfx-Karten mit 4 MByte Texturspeicher und TV-Ausgang.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Elsa Victory Erazor



Um bei der wachsenden Zahl verkaufter Riva-128-Karten etwas Besonderes anbieten zu können, packte Elsa der Erazor einen beeindruckenden Kabelbaum bei, der mit mehreren Ein- und Ausgängen für Videofans ein gefundenes Fressen ist. Von anderen nVidia-Boards unterscheidet sich die Victory leistungsmäßig nur wenig, liegt also auf sehr hohem Niveau. Bemerkenswert sind die sehr komfortablen Tools, die das Vergnügen im Umgang mit der Erazor noch weiter steigern. Zuverlässigkeit, Verarbeitung und guter Service waren bei Elsa sowieso noch nie ein Thema.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 380 Mark

Pro	Kontra
• hervorragende Direct3D-Leistung • Videoanschlüsse • schnell unter DOS	• kein eigenes API • stark prozessorabhängig

Fazit: Die Erazor verbindet hohe Direct3D-Leistung mit der von Elsa bekannten Qualität.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Diamond Viper 330



Diamond setzt mit der Viper 330 auf den leistungsfähigen 2D/3D-Chip Riva-128 von nVidia, der die Karte zu Höchstleistungen antreibt. Die Viper zeigt bislang ausschließlich unter Direct3D ihre Fähigkeiten. Demnächst erscheint aber ein OpenGL-Treiber, der auch Spiele mit der id-Grafik-Engine beschleunigt. Allerdings ist das Alpha-Blending nicht optimal, und trilineares Filtering beherrscht der Chip gar nicht. Die Viper 330 wird entgegen ersten Ankündigungen ohne einen TV-Ausgang geliefert, der auf Riva-128-Karten normalerweise zum Standard gehört.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 350 Mark

Pro	Kontra
• hervorragende Direct3D-Leistung • schnell unter DOS • gute Treiber	• kein eigenes API • keine Video-Anschlüsse

Fazit: Sehr gute Direct3D-Karte mit ausgereiften Treibern. Schade, daß ein TV-Ausgang fehlt.

GameStar Gesamtnote: 1,6

STB Velocity 128



Mit STB hat sich ein weiterer Hersteller bei seinem 2D/3D-Kombiboard für den Riva-128-Chip von nVidia entschieden. Das bedeutet höchste Performance sowohl unter Direct3D und DOS als auch im normalen Windows-Betrieb. Die Velocity bietet einen TV-Ausgang mit einem dazugehörigen, sehr komfortablen Kontroll-Menü. Negativ aufgefallen sind uns ein gutes Dutzend Kondensatoren, die von nicht perfekter Verarbeitung zeugen. Als Ausgleich kommt die Velocity mit einem attraktiven Spielebundle inklusive Moto Racer, Interstate 76 und FIFA 97.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 370 Mark

Pro	Kontra
• hervorragende Direct3D-Leistung • schnell unter DOS • TV-Ausgang	• kein eigenes API • etwas nachlässige Verarbeitung

Fazit: Mit Video-Anschlüssen ausgestatteter Direct3D-Beschleuniger von höchstem Niveau.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Miro Magic Premium



Bei diesem Modell von Miro handelt es sich eigentlich um die 3DExplorer von Asus. Miro strickte lediglich spezielle Treiber und verkauft die Karte unter eigenem Label. Leistung und Features entsprechen dem sehr hohen Standard der Riva-128-Karten. Wie die Elsa bietet die Premium mehrere Videoein- und -ausgänge, die hier allerdings fest auf dem Slotblech verbaut sind. Interessanterweise funktionieren Treiber anderer Riva-Karten ebenso problemlos mit der Miro, wie deren Treiber auf anderen Boards. Das liegt an den nur schwer veränderbaren Referenztreibern.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: Preis: ca. 380 Mark

Pro	Kontra
• hervorragende Direct3D-Leistung • TV-Ausgang • schnell unter DOS	• kein eigenes API

Fazit: Sehr gute 2D/3D-Kombikarte mit TV-Ausgang auf Basis der Asus 3DExplorer.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Diamond Monster 3D



Das Add-on-Board mit dem einprägsamen Namen ist die bestverkaufte 3Dfx-Karte. Dieser Erfolg wäre natürlich nicht ohne die entsprechende Technik möglich gewesen. Die Monster vertraut auf den bestens bewährten Voodoo-Graphics-Chipsatz, der für ein beeindruckendes 3D-Erlebnis sorgt. Daß die Monster bei den Verkaufszahlen vorne liegt, hat noch andere Gründe: Die Treiber sind sehr ausgereift, sie ist fast überall zu haben, und der Service von Diamond gehört zu den besseren seiner Art. Für gut 300 Mark ist sie damit nach wie vor eine ernstzunehmende Alternative.

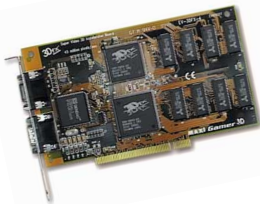
Typ: 3D-Zusatzkarte
Preis: ca. 300 Mark

Pro	Kontra
• 3D-Leistung • großes Spiele-angebot • sehr gute Treiber	• nur 2 MByte Texturspeicher • schwaches Handbuch

Fazit: Der Klassiker unter den 3Dfx-Karten – immer noch sehr empfehlenswert.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Gi Maxi Gamer 3D / Typhoon 3D Max



Wir haben die beiden Modelle zusammengefaßt, da die Typhoon 3D Max eigentlich eine Maxi Gamer ist, die von der Firma Anubis unter eigenem Label verkauft wird. Die Zusatzkarten halten sich enger als bei anderen Firmen an das Originaldesign von 3Dfx, die Treiber wurden sogar – bis auf ein hinzugefügtes Windows-Kontrollpanel – praktisch unverändert übernommen. Das wirkt sich beim hohen Standard der Referenzhard- und -software von 3Dfx aber in keinster Weise negativ aus: Die Boards liegen bei der 3D-Leistung gleichauf mit den 3Dfx-Mitbewerbern.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 280 Mark

Pro	Kontra
• 3D-Leistung • breite Spieleunterstützung • günstiger Preis	• nur 2 MByte Texturspeicher

Fazit: Beide Modelle sind praktisch identisch und bieten hervorragende 3Dfx-Power zum günstigen Preis.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Orchid Righteous 3D



Die dienstälteste 3Dfx-Karte auf dem Markt kann auch heute noch überzeugen. Unverkennbar das Klacksen des mechanischen Relais, wenn ein Programm von der zusätzlich benötigten 2D-Karte auf die Righteous umschaltet. Sie liegt in ihrer Leistung mit der Konkurrenz gleichauf, was nichts anderes bedeutet als sehr gute 3D-Qualität und hohe Bildwiederholraten. Trotz des schwer aussprechbaren Namens ist die Orchid eine der verbreitetsten 3D-Karten auf dem Markt. Es gibt Sie in zwei Versionen: mit einem etwas veralteten Spiele-Bundle und ohne zusätzliche Software.

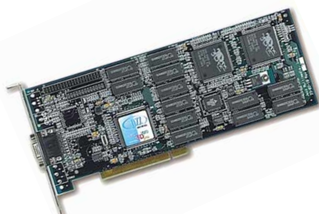
Typ: 3D-Zusatzkarte
Preis: ca. 290 Mark

Pro	Kontra
• 3D-Leistung • hochwertiges Kabel • großes Spieleangebot	• nur 2 MByte Texturspeicher

Fazit: Rasante 3D-Rakete, die nicht umsonst zu den Klassikern gehört.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Jazz Adrenaline Rush 3D



Die Adrenaline von Jazz Multimedia vereint auf ihrem Board den Voodoo-Rush-Chipsatz von 3Dfx und den 2D-Prozessor ProMotion AT3D von Alliance. Die 3D-Qualität ist hervorragend, die Geschwindigkeit hinkt jedoch der des Voodoo-Graphics-Chipsatzes um bis zu 40 Prozent hinterher. Inzwischen beherrscht der Alliance-2D-Prozessor auch Vesa-2.0-Modi, gehört insgesamt aber zu den mäßigen Vertretern seiner Zunft. Die Adrenaline zählt dennoch zu den empfehlenswerten 2D/3D-Kombikarten und kann auf ein riesiges Angebot angepaßter Spiele zurückgreifen.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 400 Mark

Pro	Kontra
• gute 3D-Leistung • breites Spieleangebot • gutes Spielebundle	• schwacher 2D-Chip • Karte ist sehr groß

Fazit: Schneller 3D-Chipsatz mit hervorragender Bildqualität, mäßiger 2D-Chip; insgesamt aber empfehlenswert.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Matrox m3D



Eine große Überraschung war die Ankündigung von Matrox, den PowerVR-Chip von NEC für ein eigenes Zusatzboard zu verwenden. Dieser ist zwar sehr günstig, kann aber bei D3D-Performance und Spieleunterstützung nicht mit dem Voodoo von 3Dfx mithalten. Dank des finanziellen Engagements von NEC ist die Anzahl der direkt auf den PowerVR zugeschnittenen Spiele in letzter Zeit stark gestiegen. Sie sind 3Dfx-Versionen meist ebenbürtig, manchmal sogar ein bißchen besser. Für unter 250 Mark also eine gute Wahl, zumal sich die Spielesituation noch weiter bessern sollte.

Typ: 3D-Zusatzkarte
Preis: ca. 220 Mark

Pro	Kontra
• sehr günstig • hohe 3D-Qualität • gute Performance unter PowerSGL	• mäßige Direct3D-Leistung • stark prozessorabhängig

Fazit: Eine preisgünstige Alternative zu 3Dfx-Karten mit inzwischen befriedigendem Spieleangebot.

GameStar Gesamtnote: 2,0

VideoLogic Apocalypse 3Dx



Die Apocalypse ist der Matrox m3D sehr ähnlich, hat jedoch bereits ein paar Monate mehr auf dem Buckel. Die Leistungsfähigkeit beider Karten ist praktisch identisch. Im Gegensatz zu den 3Dfx-Karten können die Treiber des jeweiligen anderen Modells jedoch nicht benutzt werden. Auch die Apocalypse profitiert vom zunehmenden Angebot an eigens für die PowerVR-Schnittstelle PowerSGL programmierten Spielen. Eine der beiden angebotenen Apocalypse-Versionen kommt mit einem attraktiven Sechserpack gebundelter 3D-Titel, kostet dann allerdings ca. 80 Mark mehr.

Typ: 3D-Zusatzkarte
Preis: ca. 200 Mark

Pro	Kontra
• unter PowerSGL sehr gute 3D-Leistung • günstiger Preis • hohe 3D-Qualität	• mäßige Direct3D-Performance • stark prozessorabhängig

Fazit: Dank des sehr niedrigen Preises eine lohnenswerte 3D-Zusatzkarte.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Diamond Stealth II S220



Als bislang einziger Hersteller hat Diamond ein Board mit dem brandneuen Vérité-2100-Chipsatz von Rendition parat. Der kombinierte 2D/3D-Prozessor verhilft 3D-Spielen neben den Voodoo-Boards zur besten Bildqualität, die derzeit zu haben ist. Die Geschwindigkeit kann da nicht ganz mithalten: Unter Direct3D beschleunigt die Stealth ordentlich, aber nicht überragend. Besser sieht es mit der eigenen RRedline-API aus. Alle dafür angepaßten Programme laufen absolut flüssig. Allerdings sind RRedline-Spiele selten geworden; sogar der PowerVR ist hier vorbeigezogen.

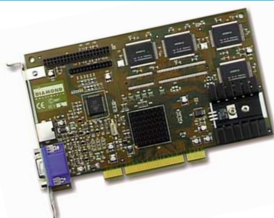
Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 220 Mark

Pro	Kontra
• sehr günstig • hohe 3D-Qualität • gute Performance	• mäßige 2D-Leistung • schwaches Handbuch

Fazit: Preisgünstiger Einstieg in gehobene 3D-Welten; bis auf die 2D-Leistung eine gute Vorstellung.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Diamond Fire GL 1000 Pro



Die Diamond Fire GL ist mit 8 MByte SGRAM eher für den semiprofessionellen Bereich gedacht. Der eingesetzte Permedia 2 beherrscht zwar kein Alpha-Blending, leistet aber unter Direct3D und OpenGL dennoch viel. Mit 18 Frames/s bei Wipeout 2097 und 22,3 bei GLQuake liefert die Fire GL gute Ergebnisse. Allerdings ist die Performance und Bildqualität bei einzelnen Spielen sehr unterschiedlich. Die VESA-2.0-Umsetzung ist im Gegensatz zu den anderen Permedia-2-Boards gut. Mit 430 Mark ist die Karte eine gute, aber etwas teure Alternative zu Riva-128-Karten.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 430 Mark

Pro	Kontra
• gute Direct3D-Leistung • OpenGL-Schnittstelle	• leichte Abstriche bei 3D-Qualität

Fazit: Speichergigant mit rundum guten Leistungen – für Nur-Spieler allerdings etwas teuer.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Creative Graphics Blaster Exxtreme



Creative verwendet auf der Graphics Blaster Exxtreme den Permedia-2-Chip von 3DLabs. Die Karte ist mit 4MByte SGRAM ausgestattet, jedoch auf 8 MByte erweiterbar. Die Benchmarkergebnisse schwanken ziemlich stark. GLQuake erreicht beispielsweise nur 15,3 Frames/s. Andere Permedia-2-Karten sind hier schneller. Unter Direct3D ist die Karte dagegen überzeugend. 15 Frames/s bei G-Police und 27 Frames/s bei MotoRacer versprechen hohen Spielspaß. Probleme bereiten die VESA-2.0-Modi: Nicht jedes Spiel ist dadurch in jeder Auflösung spielbar.

Typ: 2D/3D-Kombikarte
Preis: ca. 280 Mark

Pro	Kontra
• gute Direct3D-Leistung • OpenGL-Schnittstelle	• Probleme mit VESA 2.0 • 3D-Qualität nicht perfekt

Fazit: Permedia-2-Karte für den kleinen Geldbeutel. Bis auf ein paar Schönheitsfehler gute Leistungen.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Elsa Winner 2000/Office



Genau wie die Diamond Fire GL wird die Winner 2000/Office von Elsa mit 8 MByte SG-RAM ausgeliefert. Die Karte mit dem eingesetzten Permedia-2-Chip liefert ähnliche Benchmark-Ergebnisse wie die Creative Graphic Blaster Exxtreme. Die Probleme mit VESA-2.0-Modi sind ebenfalls vorhanden. Alle Benchmarkwerte unter Direct3D und OpenGL sind dagegen gut. QLQuake erreicht 20,8 Frames/s und MotoRacer schnelle 30 Frames/s. Diese Ergebnisse zeigen im Vergleich zu den anderen Permedia-2-Boards, daß eine gute Treiberunterstützung viel Leistung bringt.

Typ:	2D/3D-Beschleunigerkarte
Preis:	Preis: ca. 460 Mark (8 MByte)

Pro	Kontra
• gute Direct3D-Leistung • OpenGL-Schnittstelle	• Probleme mit VESA 2.0 • keine perfekte 3D-Qualität

Fazit: Sehr ausgewogene Kombikarte, in der relativ teuren 8-MByte-Version ideal für hohe Auflösungen.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Ati Xpert@Play



Die Performance der Xpert@Play ist insgesamt recht gut, kann aber bei weitem nicht mit den Leistungen des Riva-128 mithalten. Zusammen mit der starken Abhängigkeit von der Prozessorleistung ist die Xpert@Play einigen Programmen nicht mehr hundertprozentig gewachsen. Dafür besitzt die Karte einen TV-Ausgang und beherrscht als bisher einziges Modell in der AGP-Version den superschnellen, momentan allerdings noch nicht relevanten 2X-Modus. Für den recht günstigen Preis ist die Xpert@Play insgesamt eine empfehlenswerte Allround-Karte.

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Preis:	ca. 300 Mark (4 MByte)

Pro	Kontra
• sehr gute 3D-Bildqualität • TV-Ausgang • relativ günstig	• schwache DOS-Leistung • keine OpenGL-Treiber

Fazit: Gute Allroundkarte, die noch etwas schneller sein könnte. Leider noch keine OpenGl-Treiber verfügbar.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Number 9 Revolution 3D



Number 9 macht mit der Revolution 3D vor allem der Matrox Millenium Konkurrenz. Denn trotz etlicher 3D-Funktionen ist die Karte für den Spielesektor wenig geeignet. Bei einer durchschnittlichen Framerate von 12 Frames/s unter Direct3D-Spielen reicht die Leistung nur selten für aktuelle Programme aus. In unserem GameStar-Benchmark erreicht sie sogar nur 9 Frames/s bei der Auflösung 640x480. Die Karte kostet normalerweise circa 450 Mark mit 4 MByte sündteurem VRAM, allerdings gibt es demnächst eine OEM-Version mit SGRAM für 300 Mark.

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Preis:	ca. 450 Mark (4 MByte)

Pro	Kontra
• gute Windows-2D-Leistung • hervorragende Bildqualität	• schwache 3D-Performance • DOS-Leistung • relativ teuer

Fazit: Als 2D- und Basiskarte für Zusatzboards sehr gut geeignet, jedoch schwach im 3D-Bereich.

GameStar Gesamtnote: 2,9

Matrox Mystique 220



Die Matrox Mystique ist mittlerweile der Veteran unter den 3D-Beschleunigern und völlig überholt. Gerade mal drei Features unterstützt diese Karte, hauptsächlich zur Performance-Steigerung, beherrscht aber nicht das wichtige Filtern von Texturen. Die Stärken liegen in den guten 2D-Qualitäten und im DOS-Bereich – im DOS-Timedemo 2 erreicht sie bei 640 mal 480 flüssige 16,2 Frames/s. Direct3D-Spiele laufen mit der Mystique immerhin meist etwas schneller als gänzlich ohne Unterstützung. Am sinnvollsten ist ihr Betrieb aber letztendlich als Unterbau für ein Add-on-Board.

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Preis:	Preis: ca. 250 Mark (4 MByte)

Pro	Kontra
• gute 2D-Leistung • stabile Treiber	• schwache 3D-Leistung • fehlende 3D-Features

Fazit: Als 3D-Beschleuniger ist die Mystique veraltet, eignet sich aber sehr gut als Untersatz für Add-on-Boards.

GameStar Gesamtnote: 3,1

Welche Karte für welches

Sie fragen sich, welche 3D-Karte Ihr Lieblingsspiel am besten »rüberbringt«? Unser intensiver Praxistest zeigt die optimalen Kombinationen auf.

Achtmal die gleiche Szene aus F1 Racing Simulation. Anhand dieser Bilder können Sie gut die 3D-Qualität der verschiedenen Chips vergleichen.

Grafikchip		Voodoo-Graphics (3Dfx-Karten)		PowerVR		Rendition Verité V2100	
Karten, die den Chip enthalten		Monster 3D, HiScore 3D, Maxi Gamer 3Dfx, 3D Max, Dragon 1000, Orchid Righteous		Matrox m3D, Apocalypse 3Dx, Apocalypse 5D Sonic		Stealth II S220	
Spiel	Test in Ausgabe	3D-Unterst.	Bemerkungen	3D-Unterst.	Bemerkungen	3D-Unterst.	Bemerkungen
NHL 98	11/97	sehr gut	Flüssige Animationen, gute Spiegelungseffekte steigern die Atmosphäre	keine		keine	
Longbow 2	1/98	gut	Gut gefilterte Explosionen, nicht ganz exakte Steuerung	keine		keine	
Jedi Knight	12/97	gut	Keine gefilterten Texturen bei 3DMax in Verbindung mit Matrox Mystique	gut	Weiche Texturen, PowerVR-Patch in Vorbereitung	gut	Weiche Texturen, flüssige Animation der Gegner
Wing Commander 5	2/98	sehr gut	Viele Details, sehr gute Lichteffekte, schneller Spielablauf	befriedigend	Nur ab Pentium 200 flüssig spielbar	gut	Objekte werden etwas ungenau gezeichnet
Tomb Raider 2	12/97	sehr gut	Sehr gute Animation, beste räumliche Darstellung, auch unter Wasser	sehr gut	Texturen sehr realistisch, flüssiger Spielablauf	gut	Flüssige Animation der Spielfigur, leichte Grafikfehler
F1 Racing Simulator	1/98	sehr gut	Bester Lensflare-Effekt, scharfe Texturen, Hintergrund klar abgegrenzt	ausreichend	Gute Bildqualität, sehr schwache Performance	gut	Gutes Fahrgefühl, aber leicht ausgefranste Polygone (Reifen)
Fifa 98	1/98	sehr gut	Realistische Spieleranimation, keine abgehackten Spielerbewegungen	keine		keine	
Incubation	11/97	sehr gut	Kameraeinstellungen sind ruckelfrei und schnell, klare Detailerkennung	keine		keine	
Starfleet Academy	11/97	gut	Präzise Steuerung, flüssiger Spielablauf auch bei vielen Objekten	befriedigend	Raumschifftexturen sind kaum weichgezeichnet	gut	Grobe Explosionseffekte, flüssiges Flugverhalten
Balance of Power	2/98	sehr gut	Sehr gutes MIP-Mapping, hervorragende Licht- und Explosionseffekte	gut	PowerVR-Native-Treiber, sehr flüssig spielbar	gut	Flüssiger Spielablauf, jedoch keine ideale Kantenglättung
Tomb Raider	–	sehr gut	Optimale Grafik, keine Fehler (durchsichtige Texturen)	sehr gut	Native-Treiber für PowerVR, daher gute 3D-Effekte	gut	Native-Treiber für V2100, jedoch grober Hintergrund
F-22 ADF	1/98	befriedigend	Leichte Drop-outs der Grafik (Stottern), schnelle Flugmanöver	keine		keine	
Uprising	1/98	sehr gut	Schnelle Bewegungen, exzellente Lichteffekte bei Explosionen	keine		keine	
Interstate '76	10/97	gut	Kaum 3D-Effekte im Spiel, flüssigster Ablauf von allen 3D-Karten	befriedigend	Explosionen bestehen aus groben Pixeln	gut	Schwache Texturfilterung, gute Geschwindigkeit
Heavy Gear	1/98	gut	Sehr weiche Texturen, entfernte Gegner sind schwer zu erkennen	befriedigend	Gute Grafik, jedoch leichtes Ruckeln im Spielablauf	gut	Schneller Spielablauf
G-Police	12/97	sehr gut	25 Frames/s, sehr gute Effekte (Explosionen, Fogging)	läuft nicht	Rückkehr zu Windows 95 nach Missionsstart	gut	16 Frames/s, gute Explosionseffekte
Sub Culture	12/97	sehr gut	Scharfe Texturen, gutes Mip-Mapping, kein Clipping	befriedigend	Native-Treiber für PowerVR, vereinzelt schwarze Texturen	sehr gut	Native-Treiber für V2100, ausgezeichnete Bildqualität
Nuclear Strike	1/98	gut	Sehr gute Grafik, aber leichte Drop-Outs (Stottern)	befriedigend	Gute Grafik, aber Abwertung, weil nicht flüssig spielbar	befriedigend	Leichtes Ruckeln im Spielablauf
Bleifuss Rally	1/98	gut	Sehr schnell, aber manchmal Texturfehler (vertikale schwarze Striche)	keine		keine	
Virtual Pool	12/97	gut	Gutes Rendering der Kugeln, spielbedingt jedoch unschöne Umgebung	gut	Grafikqualität wie bei Voodoo-Graphics	gut	Grafikqualität ähnlich wie beim Voodoo-Graphics
Touring Car Champ.	1/98	gut	Gute Lensflare-Effekte (Sonnenlicht), leichtes Ruckeln	keine		keine	
NBA Live 98	1/98	gut	3D-Effekte sind kaum festzustellen, trotzdem flüssiger Spielablauf	keine		keine	
Flight Simulator 98	11/97	gut	Flugzeugtexturen nur schwach gefiltert, dennoch gutes Flugempfinden	befriedigend	Gute Grafik, schwache Performance	gut	Flugzeugoberflächen kaum gefiltert, gute Performance
Grand Theft Auto	1/98	gut	Flüssiger Spielablauf, aber keine anspruchsvolle 3D-Grafik	keine		keine	
Flying Corps Gold	12/97	sehr gut	Weiche Texturübergänge, gutes Flugverhalten durch flüssige Bewegungen	befriedigend	Entfernte Gegner sind schwer zu erkennen	befriedigend	Oberflächen der Flugzeuge grob gezeichnet

sehr gut: schneller und flüssiger Spielablauf mit etwa 25 Frames/s, alle 3D-Effekte sind vorhanden; gut: Spielablauf zwischen 15 und 20 Frames/s, nur selten treten Bildfehler auf; befriedigend: Spielablauf unter 15 Frames/s, wichtige 3D-Effekte wie Alpha-Blending fehlen;

Spiel

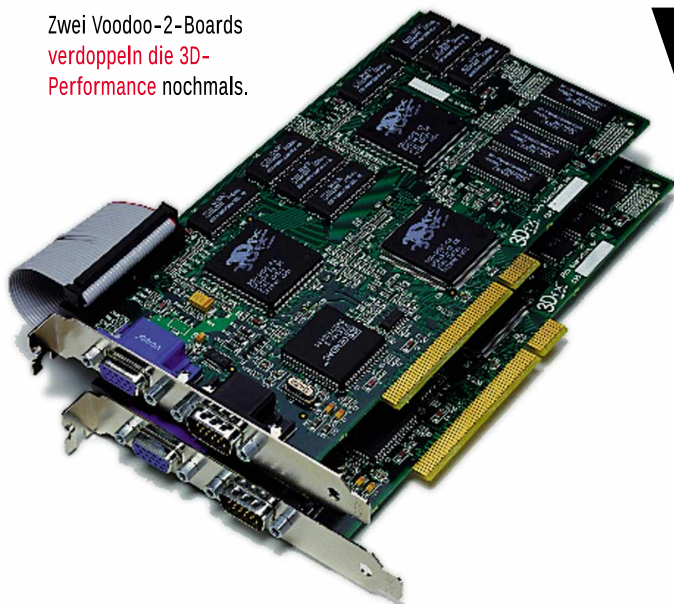
Insgesamt 25 Spitzenspiele mit Hardware-Beschleunigung wurden von uns auf den wichtigsten 3D-Chips getestet. In einer umfassenden Tabelle sehen Sie, ob und in welcher Qualität das Spiel zusammen mit den jeweiligen Grafikarten läuft; Wertungsgrundlage ist dabei das Schulnotensystem. Unter »Bemerkungen« haben wir aufgeführt, wie das Ergebnis zustande kam und welche auffälligen Besonderheiten – wie zum Beispiel Grafikfehler – zu erkennen waren. TL

Riva 128		Permedia 2		Rage Pro		MGA-1164		Ticket2Ride	
Victory Erazor, Viper 330, Premium Riva 128, STB Velocity 128		Graphics Blaster Exxtreme, Fire GL 1000pro, Dynamite 3D/GL, Winner 2000 WinOffice		Xpert@Play, Xpert@Work All-in-Wonder		Mystique 220		Revolution 3D	
3D-Unterst.	Bemerkungen	3D-Unterst.	Bemerkungen	3D-Unterst.	Bemerkungen	3D-Unterst.	Bemerkungen	3D-Unters.	Bemerkungen
keine		keine		keine		keine		keine	
keine		keine		keine		keine		keine	
gut	Saubere Texturen, leichtes Ruckeln bei 800x600	sehr gut	Gute Detailerkennung, sehr flüssig bei 640x480	gut	Räume wirken sehr plastisch, hoher Spielfluß	befriedigend	Langsam und kaum 3D-Effekte	gut	Nur bei Auflösungen bis 512x384 flüssig spielbar
gut	Sehr flüssig unter Direct3D, leichte Clipping-Fehler	befriedigend	Schwaches MIP-Mapping, leichtes Bildzittern	gut	Gute Kantenglättung, schnelle Flugmanöver,	ausreichend	Schutzschirme werden nur als Streifen dargestellt	gut	Gutes MIP-Mapping, leichtes Ruckeln
gut	Einzelheiten sind gut zu erkennen	befriedigend	Sehr viele schwarze Flächen und Linien	gut	Flüssige Animationen, leichte Grafikfehler	befriedigend	Gute Grafik, aber weniger als 13 Frames/s	befriedigend	Gebäude sind nicht korrekt gerendert
befriedigend	Sehr starke Weichzeichnung der Texturen	gut	Startet nicht mit Creative Blaster Exxtreme	ausreichend	Kaum Transparenzeffekte, eckige Reifen	ausreichend	Nur spielbar ohne 3D-Effekte	ausreichend	Keine Transparenz, leicht ruckelig
keine		keine		keine		keine		keine	
keine		keine		keine		keine		keine	
gut	Ruckelfreie Grafik erlaubt eine präzise Steuerung	gut	Gut strukturierte Raumschifftexturen	befriedigend	Gute Grafik, aber unregelmäßige Drop-outs	befriedigend	Schwache Grafik, aber gute Performance	befriedigend	Bildraten weniger als 15 Frames/s, leichtes Ruckeln
gut	Gute Kantenglättung, Ruckeln bei Explosionen	gut	Sehr gutes MIP-Mapping, schwache Kantenglättung	gut	Flüssiger Spielablauf mit präziser Steuerung	befriedigend	Performanceeinbruch bei Explosionen	befriedigend	Gute Texturfilterung, leichte Clipping-Fehler
keine		keine		keine		befriedigend	Patch für Mystique, etwas schneller	keine	
keine		keine		keine		keine		keine	
keine		keine		keine		keine		keine	
gut	Kein Ruckeln bei schnellen Manövern	gut	Flüssiger Spielablauf, jedoch kaum 3D-Effekte	gut	Präzise Steuerung durch hohe Framerate	befriedigend	Keine 3D-Effekte zu erkennen	befriedigend	Leichtes Ruckeln im Spiel, keine Texturfilterung
gut	Gegner sind auf Distanz gut zu erkennen	befriedigend	Schwache Performance, gut gerenderte Objekte	befriedigend	Gute Grafik, manchmal sehr starkes Flimmern	befriedigend	Keine 3D-Effekte, Gegner schwierig zu treffen	ausreichend	Nur sehr leichte Texturfilterung, grobes Dithering
gut	Sichtweite ist durch Fogging beschränkt	gut	Ablauf bei 15 Frames/s, realistische Explosionen	gut	Texturen sind nur schwach gefiltert	befriedigend	Nur flüssig ohne 3D-Effekte	ausreichend	Keine 3D-Effekte, durchgehend 10 Frames/s
sehr gut	Gute Nutzung des Fogging-Effektes	befriedigend	Gebäude sind manchmal nur unvollständig zu sehen	befriedigend	Gute Grafik, jedoch regelmäßige Drop-outs	befriedigend	Clipping-Effekte, spätes Auftauchen der Objekte	ausreichend	3D-Fähigkeiten der Karte sind kaum bemerkbar
gut	Weiche Texturübergänge mit schönen Bildern	befriedigend	Alle Objekte leicht unscharf	befriedigend	Schwache Performance; starkes Ruckeln	befriedigend	Explosionen sind grob aufgelöst	befriedigend	Keine exakte Steuerung, sehr ruckeliger Spielablauf
keine		keine		keine		keine		keine	
gut	Grafikqualität ähnlich wie beim Voodoo-Graphics	gut	Grafikqualität ähnlich dem Riva-128-Chip	gut	Oberflächen der Kugeln sind gut gerendert	befriedigend	Kein Rendering der Kugeln	gut	Kugeln sind realistisch gerendert,
keine		keine		keine		keine		keine	
keine		keine		keine		keine		keine	
gut	Aus der Nähe sind Details gut zu erkennen	gut	Auch bei komplexen Flugmanövern kein Ruckeln	befriedigend	Gute Grafik, jedoch ruckelige Flugmanöver	ausreichend	Kaum 3D-Effekte, Flugzeuge ohne Kantenglättung	befriedigend	Keine Kantenglättung bei den Flugzeugen
keine		keine		keine		keine		keine	
gut	Nur gelegentlich durchsichtige Texturen	gut	Flüssiger Spielablauf, aber schwache Texturen	befriedigend	Gute Bildqualität,aber Drop-outs bei Explosionen	befriedigend	Wenig 3D-Effekte, aber gute Performance	befriedigend	Gute Texturbelegung, langsamer Spielablauf

ausreichend: Weniger als 10 Frames/s, kaum 3D-Effekte oder schlechte Umsetzung; mangelhaft: Das Spiel startet zwar, ist aber sehr langsam und daher unspielbar; keine: Das Spiel läuft ohne 3D-Effekte, die Geschwindigkeit ist vom Prozessor abhängig.

Schneller, schöner und bezahlbar

Der neue Hexenmeister: Voodoo 2


Zwei Voodoo-2-Boards verdoppeln die 3D-Performance nochmals.

3Dfx verzaubert mit dem Voodoo 2 zum zweiten Mal alle PC-Spieler. Sensationelle Leistungsdaten machen den neuen Chip vielleicht zur wichtigsten Spiele-Hardware seit Einführung des Soundblasters.

Der Voodoo-Chipsatz von 3Dfx Interactive ist in der derzeitigen 3D-Landschaft der Maßstab für alle anderen Karten. Der im Endstadium der Entwicklung befindliche Voodoo 2 soll die Krone der 3D-Beschleuniger vom Vorgänger übernehmen, der übrigens weiter produziert und zum stark reduzierten Preis unter die Leute gebracht wird. Wenn alles glatt geht, ist es im März 98 soweit: Das neue Wunderwerk soll je nach Anwendung zwei- bis dreimal schneller sein als der Vorgänger, was bei sorgfältiger Ausnutzung des Potentials 3D-Spiele am PC in ganz neue Bereiche pushen könnte. Der Chipsatz besticht nicht nur durch enorm hohe Bildwiederholraten, sondern ermöglicht durch seine neue Architektur und die damit verbundenen Leistungsreserven wahre Effektorgien, ohne daß die Framezahl in den Keller geht. Das Prinzip bleibt dabei gleich: Auch Voodoo-2-Modelle sind wieder reine Add-on-Boards, die einen freien PCI- (oder AGP-) Slot und eine vorhandene 2D-Karte benötigen, mit der sie über ein externes Durchschleifkabel in Verbindung stehen.

Sehr hohe Performance

Bei einer ersten Vorführung konnten wir uns von dem Affenzahn überzeugen, den das Voodoo-2-Board trotz noch im Alpha-Stadium befindlicher Treiber vorlegte. Das auf Direct3D aufbauende, hardwarehungrige Forsaken lief bei einer Auflösung von 640x480 Punkten mit durchschnittlich 80 Bildern/s; selbst bei aufwendigsten Szenen fiel die Framerate nicht unter 60 Bilder/s. GLQuake erreichte bei leicht gesteigerter Bildqualität sogar 110 Bilder/s. Die Grafik-Engine von id macht sich dabei eine der neuen Spezialitäten des Voodoo 2 zunutze. Er besitzt zwei parallel arbeitende Texturchips und beherrscht dadurch die Berechnung von Mehrfach-Texturen pro Pixel in einem Zyklus. So werden die Wandtexturen sowie die bei GLQuake als Bitmaps dargestellten Lichteffekte in einem Arbeitsgang ermittelt.

Neue Technik, mehr Features

Seine Geschwindigkeit erreicht der Chipsatz vor allem durch seine interne Taktrate von 90 MHz, die bereits erwähnten zwei Texturchips und das volle Triangle-Setup per Hardware. Dadurch sind Voodoo-2-Boards in ihrer Rechenleistung noch weniger abhängig von der Performance des Hauptprozessors als bisher. Sie erreichen eine Maximalzahl von 3 Millionen Polygonen/s gegenüber 1 Million des Voodoo 1. Die Zahl der darstellbaren Polygone pro Szene liegt zwischen 15.000 und 30.000. Damit sind bei höherer Geschwindigkeit als beim Vorgänger sehr realistische Umgebungen möglich. Spielfiguren wie Lara Croft bekommen ebenfalls einen gehörigen Qualitätsgewinn. Lara besteht aus etwa 2.500 Polygonen; der Voodoo 2 schafft dagegen theoretisch bis zu 10.000. Durch die deutlich höhere Anzahl sind selbst feinere Strukturen wie bei Gesichtszügen kein Wunschtraum mehr. Die Speicherbestückung ist flexibel; pro Chip sind 2 oder 4 MByte EDO-RAM, insgesamt also bis zu 12 MByte möglich, wobei die beiden Texturbausteine die gleiche Speichergröße aufweisen müssen.

Zweite Karte, doppelte Leistung

Reicht selbst die Leistung einer Voodoo-2-Karte nicht aus, ist es mittels der sogenannten SLI-Technik (Scan Line Interface) möglich, ein zweites Board des gleichen Herstellers ins System einzubauen. Beide Karten werden dann parallel geschaltet und sind abwechselnd für jeweils eine Bildzeile verantwortlich. Voodoo-2-Boards unterstützen wie bisher die Glide-API sowie den OpenGL Mini-Client-Driver. Unter Direct3D wird vermutlich erst DirectX 6.0 alle neuen Funktionen des Voodoo 2 ausschöpfen. Die Preise beginnen bei ca. 450 Mark für die 6-MByte-Variante. Ob und wie schnell die Preise in den Keller sinken werden, läßt sich noch nicht absehen. TL

Die häufigsten Fragen geklärt

Erste Hilfe für 3D-Spiele

Normalerweise bereiten Spiele nur wenig Probleme im Zusammenhang mit 3D-Grafikkarten. Falls doch, ist guter Rat teuer. Wir geben Ihnen Antworten auf die wichtigsten Fragen.

ALLGEMEINES

Frage *Wenn Spiele nur bestimmte 3D-Beschleuniger unterstützen, beispielsweise 3Dfx-Karten, funktionieren dann andere Karten überhaupt nicht?*
Antwort Doch, allerdings ohne Hardwarebeschleunigung, nur in der langsamen sogenannten Softwareversion.

Frage *Verwenden alle DirectX-Spiele automatisch Direct3D?*
Antwort Nein, DirectX enthält zwar Direct3D, aber Spiele wie Jedi Knight müssen es gesondert ansprechen.

Frage *Sind alle 3D-Beschleunigerboards auch immer 3Dfx-Karten?*
Antwort Nein, lediglich Karten mit dem Voodoo-Chipsatz (Graphics oder Rush) von 3Dfx werden so bezeichnet.

SPIELE

Frage *Warum werden bei der Flugsimulation Longbow 2 manche sichtbaren Ziele nicht vom Zielcomputer erfaßt?*
Antwort Wenn der Detaillevel für die Grafik sehr niedrig eingestellt ist, werden einige Hügel nicht dargestellt. Objekte die sich dahinter befinden, sind dann sichtbar, wegen des unsichtbaren Hügels aber nicht zu treffen. Als Lösung hilft entweder ein Positionswechsel oder eine etwas höhere Detailstufe im Optionsmenü (ALT-O).

Frage *Warum läuft MotoRacer nicht mit einer Matrox Mystique oder Millenium?*
Antwort Erst Matrox-Treiber ab der Version 3.63 funktionieren einwandfrei mit diesem Spiel. Aktuelle Treiber bekommen Sie im Internet über HTTP: //www.matrox.com. Außerdem muß die Filterung im Optionsmenü von MotoRacer deaktiviert sein.

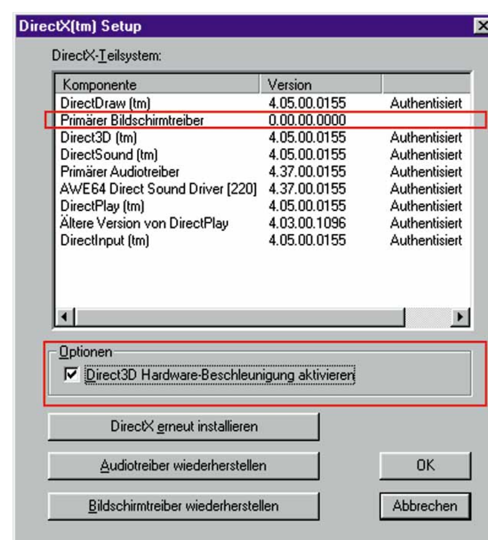
Frage *Weshalb stürzt NHL 98 ab, wenn ich die 3D-Unterstützung aktiviere? – Eine 3D-Karte ist im System vorhanden.*
Antwort NHL 98 unterstützt nur 3Dfx-Karten. Wird die Funktion in der DirectX-Version aktiviert, stürzt das Spiel ohne Fehlermeldung sofort ab.

Frage *Weshalb hängt sich Heavy Gear auf, obwohl eine Diamond Monster 3D inklusive der neuesten Treiber verwendet wird?*
Antwort In diesem Fall muß der 3D-Sound (!) deaktiviert werden. Danach läuft das Spiel problemlos.

Frage *Wieso stürzt Jedi Knight bei Aktivierung der 3D-Beschleunigung ab?*
Antwort Wenn vorher ein 3Dfx-Spiel lief, ist ein Neustart notwendig, bevor Jedi Knight richtig funktionieren kann.

Frage *Warum wird Jedi Knight in Verbindung mit dem PowerVR extrem langsam oder läuft nur noch ruckartig?*
Antwort Ein PowerVR-Chip, wie auf der Matrox m3D, benötigt mindestens 24 MByte Systemspeicher. Bei weniger können die genannten Effekte auftreten.

Frage *Warum erscheint bei Starfleet Academy die Fehlermeldung: »Error initializing hardware D3D video mode 640x480« beim Starten der Direct3D-Version?*
Antwort In der DirectX-Box ist die Funktion »3D-Hardwarebeschleunigung« nicht aktiviert (siehe Bild). Sie erreichen das DirectX-Setup, indem Sie folgende Ordner nacheinander öffnen: 1. Arbeitsplatz, 2. Programme, 3. DirectX, 4. Setup. Anschließend starten Sie das Programm DXSETUP.



Unter Direct3D können Sie die Beschleunigung ein- oder ausschalten. Die »Authentisierung« des primären Bildschirmtreibers ist nicht entscheidend.

HARDWARE

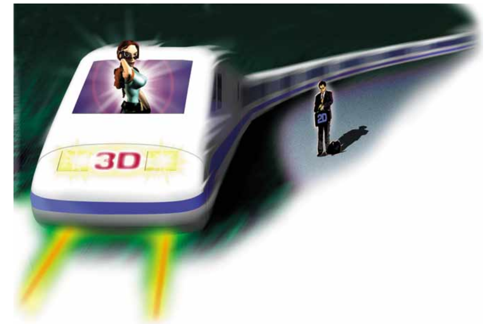
Frage *Warum erscheint beim Aufrufen der Systemeinstellungen für die Diamond Monster 3D die Fehlermeldung: »Die Datei Desk.cpl ist beschädigt oder fehlt«?*
Antwort Dafür ist meist eine Cyrix-6x86-CPU verantwortlich. Abhilfe schafft hier ein Patch, der eine Pentium-CPU vorgaukelt. Zu finden ist das Programm auf der Webseite HTTP://www.Alternativecpu.com.

Frage *Wieso zeigen sich bei einer 3Dfx-Karte als Zusatz zu einer nur zwei Jahre alten S3-Karte fehlerhafte Darstellungen, Fehlfarben und Pixelfehler?*
Antwort S3-Karten mit dem 868/968 benutzen den gleichen Adreßbereich wie 3Dfx-Karten. Den Patch mit der Bezeichnung S3FIX.EXE gibt es auf der Webseite: HTTP://www.orchid.com.

So kommt 3D ins Spiel

Auf einen Blick: APIs

Direct3D, OpenGL, Glide, RRedline und Power SGL haben eines gemeinsam: Sie sind Schnittstellen zwischen 3D-Spielen und der Hardware. Wir klären Sie über Funktionsweisen und Unterschiede auf.

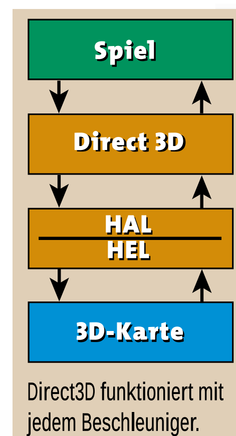


Ohne eine Programmierschnittstelle kann kein 3D-Spiel auf die Funktionen einer 3D-Karte zugreifen. Diese Schnittstellen (API – Application Programming Interface) müssen sowohl die Hardwarehersteller zur Verfügung stellen als auch die Programmierer mit ihren Spielen unterstützen. Das derzeit verbreitetste API ist Direct3D. Jede aktuelle 3D-Grafikkarte unterstützt es, und die meisten neuen 3D-Spiele erscheinen als Direct3D-Versionen.

Direct3D als Allround-API

Direct3D ist ein Bestandteil des berühmt-berüchtigten DirectX-Pakets von Microsoft. Diese Programmsammlung bietet für viele Multimedia-Anwendungsbereiche standardisierte Schnittstellen an, um Software unabhängig von bestimmter Hardware zu erstellen. Fordert nun ein DirectX-Spiel wie Jedi Knight 3D-Funktionen, tritt Direct3D auf den Plan, das über die Treiber der Grafikkarte angesprochen wird. Um möglichst viele Effekte in 3D-Spielen zu erlauben, hat Direct3D in der Version 5.0 mittlerweile eine große Funktionsvielfalt; möglicherweise beherrscht aber eine 3D-Karte diese nicht komplett. Für diesen Fall existiert zwischen der Direct3D-Programmierschnittstelle und der Grafikkarte eine zusätzliche Ebene. Diese erlaubt entweder den unmittelbaren Zugriff auf Grafikkartenfunktionen (HAL –Hardware Abstraction Layer) oder emuliert notfalls per Software diejenigen Funktionen, die eine Karte nicht kennt (HEL – Hardware Emulation Layer).

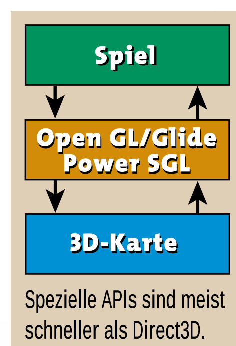
Der Vorteil des Direct3D-Prinzips ist, daß Programmierer nicht zwingend wissen müssen, welche 3D-Karte im System arbeitet. Sie brauchen lediglich Direct3D-Befehle zu nutzen, den Rest regelt das Gespann aus Grafikkarte, Treiber und Direct3D. Nachteilig sind die Anfälligkeit für Treiberprobleme und der Geschwindigkeitsverlust durch die zusätzliche Ebene zwischen Direct3D und der Grafikkarte.



Direct3D funktioniert mit jedem Beschleuniger.

Spezielle Hersteller-APIs

Viele 3D-Chiphersteller wie 3Dfx haben zusätzlich eigene Programmierschnittstellen für ihre Chips entwickelt. Diese APIs greifen direkt auf die Hardware zu und ermögichen bei sauberer Programmierung einen geringfügig flüssigeren Spielablauf als über die etwas langsamere Direct3D-Schnittstelle. Es ist auch die Aktivierung spezieller Effekte möglich, die vielleicht nur diese spezielle Karte beherrscht und bei Direct3D außen vor bleiben würden. Bei der Vielzahl an herstellereigenen APIs wie Glide (3Dfx), RRedline (Rendition) oder PowerSGL (PowerVR) wird selbstverständlich nicht jede Schnittstelle von jedem Spiel angesprochen. Das hängt auch davon ab, wie groß der Aufwand für eine Portierung ist. So ist die Glide-Schnittstelle von 3Dfx sowohl leistungsstark als auch sehr einfach zu handhaben – und dementsprechend beliebt. Die PowerVR-Schnittstelle ist ähnlich leistungsstark, bedarf aber eines ungleich höheren Aufwands. Herstellereigene APIs besitzen (ähnlich wie Direct3D) unter anderem Befehle für Texture Mapping und Filterung, Nebeleffekte und Transparenz, die jedoch an bestimmte Chip-Hersteller gebunden sind. Der Vorteil dieser APIs ist ihr direkter Zugriff auf die Hardware. DirectX wird allerdings ständig verbessert, wir erwarten daher, daß spätestens Ende 1998 nach der Einführung von DirectX 6.0 herstellereigene APIs wahrscheinlich nur noch eine untergeordnete Rolle spielen werden.



Spezielle APIs sind meist schneller als Direct3D.

OpenGL, der offene Standard

OpenGL ist wie Direct3D eine universelle API, allerdings nur unter Windows NT. Unter Windows 95 ist sie eigentlich gar nicht vorgesehen und muß deshalb auf jeden Chipsatz speziell angepaßt werden. OpenGL arbeitet ebenfalls mit Befehlen zum Erstellen dreidimensionaler Objekte. Allerdings ist die Programmierung wesentlich einfacher als bei Direct3D, und der Befehlssatz kann beliebig angepaßt werden. Microsoft arbeitet angeblich an einer Einbettung in Direct3D. Damit wird wohl OpenGL allmählich aus der Spielewelt verschwinden. TL

DVD: Viel Platz für neue Spiele

Creative PC-DVD Encore Dxr2



Das Komplettpaket aus DVD-Laufwerk und MPEG-2-Karte deckt das gesamte DVD-Anwendungsgebiet optimal ab.

Die Digital Versatile Disk soll ab Mitte '98 die Nachfolge herkömmlicher CDs antreten. Wir stellen Ihnen den ersten Kandidaten der neuen Generation vor.

Ein Datenträger mit extrem hoher Speicherdichte ist die Digital Versatile Disk (»digitale, vielseitige Disk«). Sie sieht aus wie eine herkömmliche CD, hat allerdings mit (bisher) 8,5 GByte Kapazität ein viel größeres Fassungsvermögen. Dadurch und dank verbesserter Komprimierungsverfahren wie MPEG-2 für Videobilder und AC-3 für Ton und Musik, kann die Disk in allen denkbaren Bereichen vom Datenspeicher über Musik-CDs bis zu DVD-Video-Disks eingesetzt werden. Das PC-DVD Encore Dxr2 von Creative Labs ist das erste DVD-Komplettpaket für den PC. Es besteht aus einem Laufwerk der zweiten DVD-Generation und einer MPEG-2-Decoderkarte und entspricht der Spezifikation des DVD-Konsortiums vom Dezember '97. Dazu gehören MPEG-2-Video-Decodierung, AC-3 Dolby Digital Audio und die besonders wichtige Kompatibilität zum herkömmlichen CD-Format. Angeschlossen wird das interne Laufwerk an den IDE-Kanal, danach taucht es unter Windows 95 ganz normal als Laufwerk auf. Die MPEG-2-Karte ist ausschließlich für DVD-Videos zuständig.

Mehr Kapazität

Die 4,7 GByte der DVD werden vor allem durch viel engere Spuren und kleinere Dots (Bitinformationen) erreicht. Bei 8,5-GByte-DVDs ist zusätzlich eine zweite Informationsschicht vorhanden, die unter der ersten liegt. Um alle Informationen lesen zu können, erzeugen DVD-Laufwerke einen sehr viel feineren Laserstrahl als ein CD-Laufwerk. Außerdem wird der Strahl modifiziert, um durch die erste Schicht dringen zu können und so die Daten der zweiten zu lesen. Das Creative-Laufwerk erledigt diese Aufgabe völlig problemlos.

Hohe CD-Performance

Da es noch deutlich mehr CDs als DVDs gibt, ist die Performance im CD-Modus extrem wichtig. Das Creative-Laufwerk liest alle Daten-CDs und überträgt bei einer mittleren Zugriffszeit von 124 ms durchschnittlich 2.302 KByte/s, was etwa einem 15fach-CD-ROM entspricht und einen recht guten Wert darstellt. Bei Daten-DVDs erreicht das Laufwerk laut Hersteller bis zu 2.700 KB/s bei einer mittleren Zugriffszeit von 170 ms. Da bislang keine Benchmarks für DVD-Messungen vorliegen, läßt sich dieser Wert noch nicht überprüfen. Die Fehlerkorrektur des Laufwerks kam mit unseren absichtlich beschädigten Test-CDs ordentlich zurecht, fabrizierte jedoch bei H-förmigen Kratzern etliche Lesefehler.

Digitaler Filmbetrieb

Mit einer 4,7-GByte-DVD sind insgesamt zweieinhalb Stunden gestochen scharfer Film inklusive Dolby Digital Sound möglich. Für die Decodierung ist die erwähnte PCI-Karte zuständig, die per Overlay-Technik und Loop-Kabel Bilder an den Monitor schickt. Der sehr gute Fernsehbetrieb funktioniert über ein S-VHS-Kabel. Für digitalen Sound benötigen Sie zusätzlich einen externen Verstärker mit AC-3-Eingang. Andernfalls rechnet die Karte die Audiodaten auf Stereo herunter, was jedoch ebenfalls gut klingt. Für DVD-Filme muß im Installationsprogramm ein Regionalcode für Europa eingegeben werden. Wollen Sie andere Filme ansehen, müssen Sie den Code ändern, was die Software nur fünfmal zuläßt. Das soll die Filmindustrie vor Verlusten durch frühzeitige DVD-Importe schützen. DVD-Videos in deutscher Sprache sind derzeit noch sehr selten. Für das erst jetzt standardisierte Tonformat AC-3 liegen gerade mal acht Titel vor. Das PC-DVD Encore Dxr2 wird zusammen mit Wing Commander 4 und dem Actionspiel Claw ausgeliefert – allerdings ohne MPEG-Qualität bei den Videos – und kostet etwa 680 Mark. Verglichen mit einem externen DVD-Player fürs TV ist das ein günstiger Preis. TL

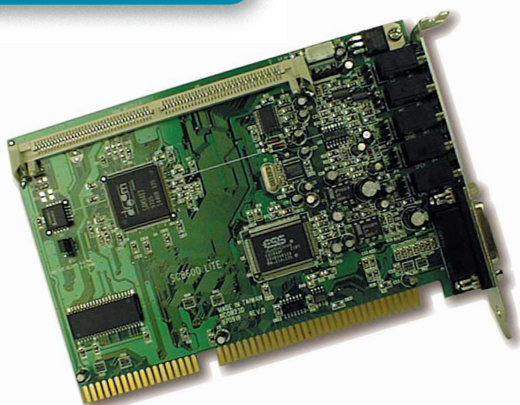
PC-DVD Encore Dxr2

Typ:	DVD-Laufwerk
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 680 Mark
Hotline:	0 89 / 99 28 710
Homepage:	http://www.creativelabs.com

Pro	Kontra
• gute CD-Performance	• Länder-Code nur fünfmal zu ändern
• gute MPEG-2-Karte	• nur befriedigende Fehlerkorrektur

Fazit: Ein Allrounder, der den Übergang zur DVD-Technik leicht macht.

GameStar Gesamtnote: 1,9



Gi Maxi Sound 64 Dynamic 3D

Günstige Soundkarte mit vollem Surround-Klang.

Die Dynamic 3D ist eine sehr gute Soundkarte mit echten 64 Stimmen.

Die Dynamic 3D wird als 16-Bit-ISA-Karte ausgeliefert und ist standardmäßig mit 2 MByte RAM ausgestattet, von denen ein MByte bereits mit 405 Soundsamples belegt ist. Sollen noch mehr oder bessere Midi-Samples Platz finden, ist das Board bis auf 18 MByte erweiterbar. Die Karte arbeitet mit echten 64 Stimmen und kann den guten Klang auf insgesamt vier Lautsprecher verteilen. Zusammen mit der komfortablen Effekt-Steuerung verhilft sie vielen Spielen – 50 sind bereits voreingestellt – zu deutlich mehr Atmosphäre. Echte 3D-Surround-Spiele wie F1 Racing Simulation bieten eine noch realistischere Geräuschkulisse. Außerdem kann die Dynamic 3D über ihren guten DSP dem Sound zusätzliche Klangeffekte wie beispielsweise Hall hinzufügen. Demnächst erscheinen weitere Patches für DirectX-Titel wie Jedi Knight, die solche Spiele um den Surround-Sound erweitern. Stehen nur zwei Boxen zur Verfügung, liefert die Karte guten Stereoklang. Zudem unterstützt sie die wichtigsten Standards wie Soundblaster Pro, DirectSound und General Midi. Allerdings waren im Test die mitgelieferten Treiber nicht in der Lage, das Spiel Nuclear Strike, das anscheinend eine Soundblaster-16-Karte erwartet, zur Soundausgabe zu bewegen. Wir empfehlen die Karte nicht zuletzt wegen ihrem Preis von etwa 250 Mark. TL

Gi Maxi Sound 3D

Typ:	16-Bit-ISA-Soundkarte
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02 11) 338 00 33
Homepage:	http://www.guillemot.com

Pro	Kontra
• Surround-Sound • ausführliche Handbücher • gute Soundqualität	• Nicht SB-16-Kompatibel

Fazit: Die Dynamic 3D hat ein ausgezeichnetes Preis-Leistungsverhältnis. Ihre wahre Stärke spielt sie erst mit 4 Boxen und Surround-Spielen aus.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Cyberman 2

Ein neuartiger Joystick-Ersatz soll bei heißer 3D-Action weiterhelfen.



Der Cyberman 2 macht sich gut auf durchgestylten Schreibtischen, ist zum Spielen aber ungeeignet.

Logitech versucht, 3D-Actionspielern mit einem neuartigen Eingabegerät weiterzuhelfen. Clou des Cyberman 2 ist der grün-schwarze Regler auf der rechten Seite. Der läßt sich in vier Richtungen gerade verschieben oder leicht kippen, eingeschränkt um die eigene Achse drehen sowie anheben und runterdrücken – diese Bewegungen kann man größtenteils miteinander kombinieren. Um etwa im mitgelieferten Actionspiel Descent 2 nach vorne zu fliegen, schieben Sie den Knauf gerade vorwärts. Wollen Sie dagegen schräg abtauchen, kippen Sie ihn wie einen normalen Joystick schräg nach unten. Um gerade nach unten zu gelangen, drücken Sie den Regler mit dem Handballen runter. Ohne die Logitech Entertainment Software läuft der Cyberman 2 mit keinem Spiel. Das Programm hat für einige Actiontitel vorgegebene Einstellungen gespeichert – allerdings nicht für alle korrekt, oftmals müssen Sie per Hand nachbessern.

Insgesamt halten wir den Cyberman 2 nicht für empfehlenswert. Sogar im speziell angepaßten Descent 2 sind Sie damit Multiplayer-Gegnern mit üblichen Steuergeräten klar unterlegen. Vor allem die Präzision läßt arg zu wünschen übrig: Wenn Sie den Regler nicht genau in die vorgesehene Richtung schieben, tut sich gar nichts. Außerdem liegt er schlecht in der Hand, was schnell zu Verspannungen im Gelenk führt. Den Cyberman 2 kann man nur über die eigens eingerichtete Web-Seite (siehe Kasten) bestellen. PS

Cyberman 2

Typ:	Joystick
Hersteller:	Logitech
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	069/92 03 21 66
Homepage:	http://www.cyberman2.de

Pro	Kontra
• gute Software-Versorgung über Webpage	• hoher Preis • Drehgriff sehr unpräzise • ergonomisch schlecht geformt

Fazit: Trotz des anfänglichen Aha-Effekts in der Praxis nicht sinnvoll einsetzbar.

GameStar Gesamtnote: 4,3

Sie fragen – Experten antworten

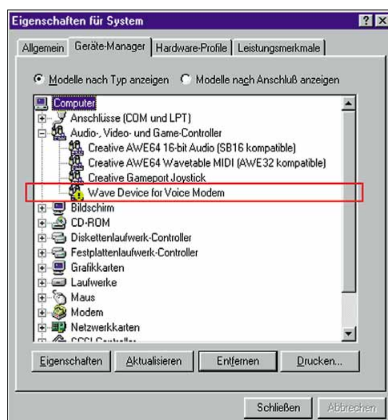
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns per Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder per Email an tech@gamestar.de

MODEM

Seit der Installation eines externen Voice-Modems wird im Gerätemanager das fehlerhafte Gerät »Wave Device« angezeigt. Ist mein Modem oder der Treiber fehlerhaft? *Andreas Schwarz*

GameStar: Um den Fehler zu beheben, müssen Sie den Microsoft-Standardtreiber verwenden. Diesen aktivieren Sie wie folgt: Klicken Sie im Gerätemanager auf das fehlerhafte Gerät und dann auf den Button »Eigenschaften«. Wählen Sie im nächsten Fenster die Registerkarte »Treiber« aus. Klicken Sie auf »Treiber aktualisieren« und wählen Sie »Nein, Treiber auswählen«. Danach kommen Sie mit der Schaltfläche »Weiter« in die Treiberauswahl. Wählen Sie als Hersteller »Microsoft« und das Modell als »Standard Wave Device«. Bestätigen Sie zum Schluß mit OK.



Um das Wave-Device korrekt zu installieren, muß der Treiber nachträglich geändert werden.

MONITOR

Ich habe einen zwei Jahre alten 15-Zoll-Monitor. Seit kurzem beginnt er nach 10 Minuten Einschaltzeit hochfrequent zu pfeifen. Das Bild ist allerdings in Ordnung. Wo liegt der Fehler? *Thomas Henkes*

GameStar: Das Pfeifen kommt von Spulen, die für die Hochspannung im Gerät sorgen und aus sehr vielen feinen Kabelwicklungen bestehen. Hat eine dieser Wicklungen etwas Luft, beginnt sie zu vibrieren und erzeugt einen hohen Pfeifton. Möglicherweise betreiben Sie den Monitor außerhalb seiner Spezifikationen. Ändern Sie probeweise die Auflösung und Farbanzahl, bis der Ton nachläßt. Meist verschwindet das Pfeifen bei einer niedrigeren Bildwiederholfrequenz ebenfalls. Wenn diese »geräuschfreien« Bildschirm-Einstellungen für Sie nicht tolerabel sind, oder der Ton nicht verschwindet, sollte ein Fachmann das Gerät überprüfen. Außerdem kann ein solcher Fehler auf Dauer den Monitor schädigen.

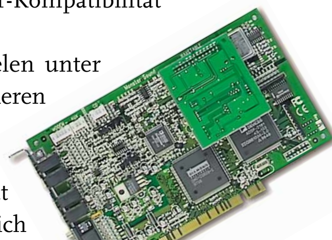
SOUNDKARTE

Wenn ich meine Soundkarte mit dem Verstärker der Stereoanlage verbinde, ist stets ein deutlicher Brummton zu hören. Auch bei meinen PC-Boxen tritt dieses Problem manchmal auf, wie kann ich das verhindern? *Claus Seibt*

GameStar: Schließen Sie einen Kopfhörer an die Soundkarte an. Wenn der Ton nicht mehr zu hören ist, handelt es sich um sogenanntes Netzbrummen. Sie sollten in diesem Fall Stereoanlage und Computer an unterschiedliche Steckdosen anschließen. Tritt das Brummen über Kopfhörer ebenfalls auf, wird die Störung durch eine andere Karte hervorgerufen. Setzen Sie Ihre Soundkarte in diesem Fall in den untersten ISA-Slot im Gehäuse, dann sollte das Brummen verschwinden.

Warum arbeitet mein Gamepad (bzw. Joystick) nur manchmal mit der Diamond Monster Sound zusammen? *Dieter Thiele*

GameStar: Es kann mehrere Gründe geben, weshalb Ihr Joystick mit der Karte nicht funktioniert:
Weil die Monster Sound nicht mit reinen DOS-Spielen läuft, funktionieren Joysticks und Gamepads unter DOS ebenfalls nicht.
Bei DOS-Spielen unter Windows 95 arbeitet der Joystick nur eingeschränkt. Aus diesem Grund empfehlen wir eine primäre Soundkarte, die nicht nur einen Joystickport unter DOS, sondern zudem Soundblaster-Kompatibilität bereitstellt.
Mit DirectSound-Spielen unter Windows 95 funktionieren alle Joysticks bis auf einige digitale Modelle, die Direct-Input benutzen. Grundsätzlich sollten die neuesten Treiber der Joystick-Hersteller Abhilfe schaffen.



Die Diamond Monster Sound unterstützt im DOS-Modus keine Joysticks.

HIMEM.SYS 1/98

Da viele Leser den Patch zu dem Himem.sys-Problem von Ausgabe 1/98 nicht auf der Microsoft-Webseite finden konnten, geben wir Ihnen die derzeit gültige Adresse: **http://www.microsoft.com/germany/support/archiv.htm**
Alternativ können Sie mit der Suchfunktion der Webseite nach dem Begriff »Himem« suchen. Leider wechselt die Adresse öfters, so daß Sie zuerst diese Suchfunktion nutzen sollten.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

tech@gamestar.de

Nur vom Besten: die GameStar-Referenzliste für Hardware

Einkaufsführer Hardware



Grafikkarten

3Dfx-Karte mit Zukunft: Miro HiScore 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore 3D	1,6	350 Mark	01/98	05 31/2 11 30	3Dfx-Zusatzboard mit 4 MByte Texturspeicher
2	Diamond Viper V330	1,6	350 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle Riva-Karte zum günstigen Preis
3	Elsa Victory Erazor	1,6	380 Mark	10/97	02 41/60 60	Riva-128-Board für Videofans
4	STB Velocity 128	1,6	370 Mark	NEU	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle Riva-128-Karte mit TV-Ausgang
5	Miro Magic Premium	1,6	380 Mark	NEU	05 31/2 11 30	Riva-Board auf Basis der Asus 3DExplorer



Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	400 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, umfangreiche Software
2	Ensoniq Audio PCI	1,6	170 Mark	11/97	0 60 74/8 91 50	Überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	200 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, günstiger Preis
4	Gi Maxi Sound 64 Dynamic3D	1,8	250 Mark	NEU	02 11/3 38 00 33	Echter 3D-Sound möglich
5	Terratec Maestro 32/96	1,9	380 Mark	11/97	0 21 57/81 79 14	Üppige Ausstattung, gute Technik



CD-ROM-Laufwerke

Sehr gutes 24fach-Laufwerk: Toshiba XM-6102B

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Toshiba XM-6102B (24fach)	1,6	200 Mark	01/98	0 21 31/10 10 34	Sehr schnell, exzellente Fehlerkorrektur
2	Teac CD-524E (24fach)	1,6	200 Mark	–	06 11/71 58 54	Rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
3	Pioneer DR-A24X (24fach)	1,7	200 Mark	11/97	0 21 54/91 33 59	Sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
4	Samsung SCR-2030 (20fach)	1,9	170 Mark	–	0 18 01/2 12 13	Preiswert, gute Fehlerkorrektur
5	Sony CDU 611-2R (20fach)	2,1	200 Mark	12/97	0 23 89/95 10 47	Sehr gute Fehlerkorrektur



CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R50s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R50S	1,9	950 Mark	–	06 11/71 58 54	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	–	0 41 01/30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CDR-400c	2,0	840 Mark	11/97	0 41 01/30 33 13	Bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	660 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Gutes Atapi-Gerät
5	Sony CDU-926S	2,5	580 Mark	–	0 23 89/95 10 47	Preisgünstiger SCSI-Brenner

Moderne Highend-Spiele benötigen für maximalen Spielspaß meist spezielle Hardware. Deshalb scheuen wir keine Mühen, um für Sie in aufwendigen und langwierigen Tests das beste Equipment aus dem riesigen Angebot herauszufischen. Selbstverständlich wird diese Liste ständig aktualisiert, damit Sie immer über alle Referenz-Produkte auf dem laufenden bleiben.



17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.500 Mark	–	0 61 96/58 28 00	Exzellente Bildqualität
2	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	0 21 53/73 34 00	Gutes Bild, hohe Ergonomie
3	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.450 Mark	–	02 41/6 06 51 12	Guter Allrounder
4	Nokia 447Za	2,1	1.100 Mark	01/98	0 89/1 49 73 60	Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.250 Mark	11/97	0 89/9 00 05 00	Niedriger Preis, gute Qualität



Gamepads

Tolle Technik: Gravis Gamepad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	01 30/81 06 54	Ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	0 42 87/12 51 13	Programmierbar, gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	01 30/81 06 54	Preiswerter Klassiker, präzise Steuerung



Joysticks bis 100 Mark

Für alle Fälle: Microsoft SideWinder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Überragende Präzision, reichhaltig ausgestattet
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr ergonomisch, präzise Technik
3	Gravis Blackhawk	2,0	90 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Grifform, Allroundtalent
4	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	0 69/92 03 21 66	Stabile Konstruktion, überragende Ergonomie
5	Gravis Analog Pro	2,3	50 Mark	–	01 30/81 06 54	Robuster Allrounder, preisgünstig



Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für wenig Geld: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	0 18 05/67 22 55	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Programmierbare Flightstick-Throttle-Kombi
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	02 71/4 88 94 30	Rundum verbessertes Toplenkrad

* außer Konkurrenz.

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	178/179	20	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Activision Deutschland GmbH	35	1	05241/470408	05241/470408	info@activision.de
ARI DATA CD GmbH	115	13	02154/94760	02154/947642	arilange@aol.com
AVM Computersysteme	27	2	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
Bachler Computersoftware	143	49	02871/183088	02871/18308631	keine Angabe
BMG Interactive	141	12	089/41360	089/4136700	http://www.bmg.de
Bomico GmbH	21	16	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Call & Play	187	7	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
Codemasters	145	50	++44/1926816011	++44/1926817595	http://www.touringcar.com
ComputerProfis GmbH	213/214/215	6	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
ComTech	74/75	9	07151/980010	07151/980801	a.fischer@comtech.de
Conrad Elektronik GmbH	150	5	09622/30-0	09622/30207	http://www.conrad.de
Creative Labs GmbH	4. US	43	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	39	8	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
CUC Software Internatinal	149, 41, 43, 45, 47	11, 10	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Data Becker GmbH	55, 59, 81	19, 18, 17	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Egmont Interactive GmbH	131	14	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Electronic Arts Germany	88/89	54	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
Funsoft Holding GmbH	10/11,128/129,155, 110,109,138/139	33,31,22,34,32	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	124	44	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
GT Interactive Software	13	-	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Highway to Hell	209	49	030/69040760	030/6911071	http://www.highway-to-hell.de
Hint Shop	133	45	02205/910313	02205/910314	http://www.vo.lu/hint-shop
Interactive Magic	48/49	41	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	133	25	0190/880099		keine Angabe
INTOS ELECTRONIC	191	26	06403/70330	06403/703370	keine Angabe
Jöllenbeck GmbH	167	39	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Keine Macht den Drogen	166	-			
Kranz Versand, Theo	157	51	0931/571601	0931/571602	http://www.LOGON.DE/KRANZ
Magix Software GmbH	158	21	089/743580	089/7691041	http://www.magix.net
Media Point	19	37	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	37	23	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microsoft GmbH	57, 78/79	24, 82	089/31760	089/31765700	keine Angabe
Miekro Multimedien GmbH	191	35	0531/2446060	0531/2446095	keine Angabe
Multimedia Soft	93	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
Okay Soft	191	36	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
Olympus-Optical Co.	17	40	040/23773-0	040/23773105	http://www.olympus-europa.com
oxygon Verlag	219	57	089/9048620	089/90486255	http://www.oxygon.de
PA Pearl Agency	24/25	48	07631/3600	07631/360444	http://www.pearl.de
PC-WELT	82	-			
Playsoft	209	47	06421/94100	06421/47526	http://www.playsoft.de
Psygnosis Deutschland GmbH	3. US	29	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Reason Computer	209	27	05137/92557	05137/92558	http://www.cyberhost6.net/wspro/reason
Red Orb	189	111	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Saturn Hansa	15	46	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Sega	77	96	040/229380	040/22938100	http://www.sega.com
Snogard Computer GmbH	68	53	02234/9620/04-06	02234/691981	http://www.snogard.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	134	42	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Symantec Deutschland GmbH	29	19	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
TerraTec Electronic GmbH	163, 165	59, 60	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TM-Thrustmaster	101	94	08161/871083	08161/871084	74437.1527@compuserve.com
TopWare	2. US	38	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
Virgin	64/65, 6/7	28, 15	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Voelkl (Int.) AG	229	52	++4141/7697300	++4141/769392	http://www.voelkl.de
Wial Versand	105	3	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	94	4	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps), Thomas Lingelbach (tl), Heiko Häusler (hh), Trainee: Rüdiger Steidle (rs)

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (freier Mitarbeiter)

Textredaktion: Dr. Birgit Johne (freie Mitarbeiterin)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion)

Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller

Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.

Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.

USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639.

USA, Westen: IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)
Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25;
Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 1615-705

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
ISSN 0937-4906

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts und Osswald GmbH, 70771 Leinfelden-Echterdingen

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,
Telefon: 0 89/3 60 86-0

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss;

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern.

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Die (Vor-) Letzte

Dr. p.c. Charles Grizmek entlarvt:

Tamagotchi-Wahnsinn: Jetzt haben sie sogar Sex

Virtuelle Tiere können bald Nachwuchs zeugen

VON RUDOLF HUBER

Aki Maita ist 31 Jahre alt, eine zierliche, freundlich lächelnde Frau. Vor zwei Jahren hatte die ge- Idee: Die Japanerin erfand das Tamagotchi – den Spielzeug-Superhit der 90er Jahre. Gestern kam Aki Maita nach München – mit einer ... ander virtuellen Sex haben und Nachwuchs zeugen. Zuvor, schon Ende Januar, kommen aber noch Tamagotchi...

Eins verrät die Münchener AZ nicht: Wie schafft es der Tama, daß er nicht dauernd von der Gotchi runterrollt?

Die Münchner Abendzeitung titelte in der Vorweihnachtswoche »Wahnsinn - jetzt haben sie sogar Sex«, meinte damit die Tamagotchis und war mit dieser Schlagzeile voll hinter dem Mond. »Virtuelle Tiere können bald Nachwuchs zeugen« – bald? Wo haben die denn das beginnende Informationszeitalter verpennt? Allerspätestens seit **Creatures** treiben die Bit-Bazis gezielte Familienplanung, eigentlich ja sogar schon seit **Core Wars**, einem bald 20 Jahre alten Taktikspiel, das meist der gewinnt, dessen virtuelle Geschöpfe die effektivste Bevölkerungsexplosion im Speicher hinlegen. Und dann wollen wir doch die bösen Computerviren nicht vergessen! Virtuelle Einzeller zwar bloß, aber sie vermehren sich – blöderweise – sogar physikalisch.

Nein, wenn man in diesen Tagen schon von Gotchi-Wahnsinn redet, dann sollte eigentlich das Produkt eines nicht näher bezeichneten **Wet**-Ware-Herstellers im Mittelpunkt stehen, ein sogenanntes Lula-Lutschi oder Flutschi oder hieß das Knutschi? Das tut genau, was alle Tamagotchis tun, nämlich gar nix. Jedenfalls nichts Sinnvolles, Produktives oder auch nur Amüsantes. Wie jedes Plastikei hat es Knöpfe zum Füttern, Verwöhnen, Kurieren sowie, naja, »Befriedigen«. Auf diese Aufmerksamkeiten reagiert es mit Änderung einiger statistischer Daten. Statt Piepsern gibt es Sprüche der Art »Oooch, bin ich heiß« von sich, also genau die Art von Äußerungen, wegen denen man wirklichen SM-Sklavinnen die Ledermaske überziehen würde, um sie nicht mehr hören zu müssen. Dafür zeigt **Lula inside** statt pixeliger Piepmatz- oder Dino-Grafik üppig runde Comic-Formen, die man mit virtuellen Händen kneten, einölen oder mit Sprühsahne verzieren darf. Falls man Lula vorher durch ordentliche Pflege »ooch so heiß« gemacht hat, versteht sich. Ein sicherer Verkaufserfolg, fürchte ich fast.



Aber bitte mit Sahne. Das Lulaknutschi versucht sich an der Wiedereinführung der »Bosstaste«.

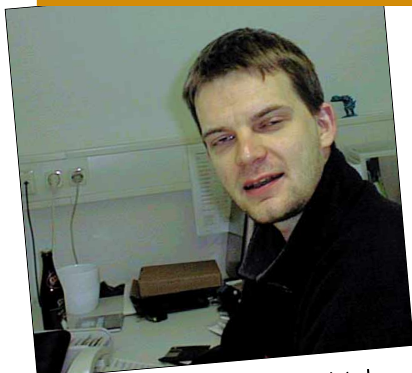
Oder weil wir gerade von Wahnsinn reden, wie wäre es mit virtuellen Viechern im ganz realen Straßenverkehr? Die Fujitsu-Marketingstrategen haben nämlich die Opel-Manager irgendwie zu einem »Lassen Sie Ihrem Spieltrieb mal so richtig freien Lauf«-Corsa-Sondermodell überreden können. Ähem, keine Angst, wirklich hinters Steuer darf **Fin Fin** dann doch nicht, aber er prangt immerhin (unter anderem) auf dem Schalthebel. Obwohl man mit der neuerdings als Sonderzubehör für 89 Mark gelieferten Bewegungssensor-Mikro-Kombi den artifiziellen Vogelfisch (Test in GameStar 12/97) doch auch sprachsteuern könnte. »Rechts Fin Fin«, »rückwärts in die Parklücke«, »Nein Fin Fin, Rot heißt stehenbl...« Naja, vielleicht doch keine so gute Idee.

Das, liebe Kollegen von der AZ, ist virtueller Wahnsinn in Vollendung – und nicht, wenn Tama mit Gotchi ins Bett geht; das ist alt. CG



Corsa Fin-Fin: Nein, daran ist kein Elch schuld! Auch kein virtueller ...

Virtueller Sex? Nein danke.



Martin nach dem ersten Kontakt mit Lula. Zur Zeit versuchen wir ihn dazu zu bringen, daß er nicht jedesmal in tiefen Schlaf versinkt, wenn die Worte »och« oder »heiß« fallen.

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze - Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Im nächsten GameStar

Im kalten Februar können Sie die Handschuhe ausziehen: Ein heißer GameStar erwartet Sie!

GameStar 3/98 erscheint am Mittwoch, dem 4. Februar

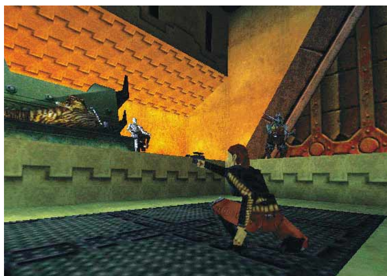


StarCraft

Versprechen können wir nichts, doch wir versuchen alles, um für Sie nächste Ausgabe **Starcraft** zu testen, Blizzards überfälliges neues Echtzeit-Strategiespiel. Nachdem das Weihnachtsfest ohne Zergs, Protoss und Terraner stattfand, arbeiten die Designer mit Hochdruck an dem futuristischen **Warcraft-2**-Nachfolger. Das SF-Strategiespiel soll seinen Fantasy-Vorgänger noch übertreffen – mit drei völlig unterschiedlichen Rassen und aufeinander aufbauenden, abwechslungsreichen Kampagnen.

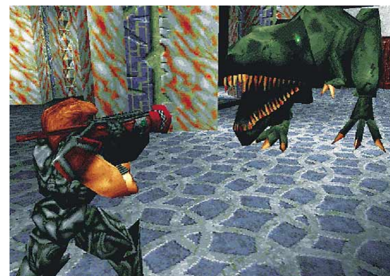
Mysteries of the Sith

Kann LucasArts sich selbst übertreffen? Die Add-on-CD **Mysteries of the Sith** hat jedenfalls das Potential, aus dem bereits hochklassigen Star-Wars-Actionspiel **Jedi Knight** noch mehr zu machen.



Deathtrap Dungeon

Tief im Todeskerker hausen garstige Gestalten, die Ihnen den Weg nach draußen versperren. Wenn alles klappt, testen wir nächsten Monat die Fighting-Fantasy-Buchumsetzung **Deathtrap Dungeon**.



GameStar CD-ROM

Auf unsere CD-ROM packen wir im nächsten Monat wieder die besten spielbaren Demos, selbstproduzierte Spiele-Videos und natürlich die sechste Folge von Raumschiff GameStar. Dazu: viele Treiber, Patches und Tools.

Falcon 4.0

Die Legende **Falcon** gehört zu den erfolgreichsten Flugsimulationen überhaupt. Mit 3D-Kartenbeschleunigung und höchstem Realismus soll Teil 4 wieder neue Standards im Genre setzen.



Ist die CD-ROM tot?

Alle wichtigen Datenträger im Vergleich: Was taugen 32fach CD-ROMs? Wie schnell sind moderne Festplatten? Und vor allem: Wird die DVD-Welle alles unter sich begraben?



Und außerdem...

... erwarten Sie in GameStar 3/98 wieder brandaktuelle Previews, kritische Tests und präzise Komplettlösungen.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.